The Eye of The Dragon
HANDBUCH
ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG
DEEP SILVER
PRIMAL SOFTWARE

Alle Hard- und Software-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden.

Wir haben alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen eventuell beiliegenden Informationsblättern zu publizieren. ZUXXEZ, Worms, Deutschland übernimmt weder Garantie noch juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann ZUXXEZ für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Projektmanagement / Lektorat:
Patricia Bellantuono
Alexandra Constandache
Dirk P. Hassinger

Satz und Gestaltung:
AC Enterprises, Breunigweiler

Farbreproduktionen / Umschlaggestaltung.
AC Enterprises, Breunigweiler

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne vorherige schriftliche Genehmigung der ZUXXEZ Entertainment AG reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in the EC
Copyright © 1999 - 2003 ZUXXEZ Entertainment AG,
Worms, Germany

Inhaltsverzeichnis

Lizenzbestimmungen 4
Epilepsiewarnung 9
Vorwort 10
Einleitung 11
Systemvoraussetzungen 12
Installation 13
Deinstallation 15
Hauptmenü 16
Einstellungen und Optionen 17
- Spieleinstellungen 18
- Audio 20
- Video 22
- Steuerung 25

Die Geschichte 28
Ein Überblick 32
Spielbare Drachen 34
Andere Charaktere 35
Erste Schritte 39
Ein neues Spiel beginnen 40
Tutorial 41
Die Kamera 43
- Kameraposition 43
- Kamera schwenken 44
- Kamera zentrieren 44
- Zoomen 44
- Rasch zoomen mit Perspektivenwechsel 44

Fliegen 46
- Fortbewegung im Raum 46
- Einstellen der Flughöhe 46
- Flugtempo 47
- Orientierung 48

Bewohner der Waldes 49
Kämpfen 50
- Angreifbare Objekte 50
- Angreifen 51
  - Natürliche Waffen 52
  - Wechseln der Waffe 53
  - Einen natürlichen Angriff aufladen 54
  - Fangen und Essen 55

Inhaltsverzeichnis

Magie 57
Platzhalter für Zauber 57
Zauberinventar 57
Auswählen von Zaubern 58
Aufladen, aktivieren und Wirken von Zaubern 58
Reihenfolge der Zauber 59
Eigenschaften der Zauber 60
Mana 61
Erfahrungsstufen 62
Statistikbildschirm 63
Erwerb neuer Zauber 64
Verteilung von Statistikpunkten 65
Kostenfaktor 66
Weltkarte 68
Minikarte 70
Städtebau 71
Eine Stadt errichten 71
Eine Stadt ausbauen 72
Eine Stadt reparieren 73
Lichtkristalle und Erdenergie 74
Monster und ihre Brutstätten 75
Wesen, die heraufbeschwört werden können 88
Speichern und Laden von Spielständen 89
Tastaturbelegung Standard 92
Tastaturbelegung selbst definieren 93
Anhang A 94
Allgemeine Zauber 94
Zauber - Annoth der Feuerdrache 95
Zauber - Barroth der frostige Magier 98
Zauber - Morrogh der Nekromant 103
Troubleshooting - FAQs 108
Tipps zu Grafikproblemen 112
Tipps zu Soundproblemen 112
Allgemeine Hinweise 113
Service und Bestellhotline, Technischer Kundenservice 114
Stichwortverzeichnis 116
Credits 124

LIZENZBESTIMMUNGEN

Endbenutzer-Lizenzvertrag für Produkte der ZUXXEZ Entertainment AG

Wichtig - Bitte sorgfältig lesen: Dieser ZUXXEZ-Endbenutzer-Lizenzvertrag ("ZEL") ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen als natürlicher oder als juristischer Person und der Zuxxez Entertainment AG für das Softwareprodukt, das Computersoftware umfasst sowie möglicherweise dazugehörige Medien, gedruckte Materialien und Dokumentation im "Online"- oder elektronischen Format (im Weiteren "Softwareprodukt" genannt). Das Softwareproduktumfasst auch sämtliche Updates und Ergänzungen zum ursprünglich von Zuxxez gelieferten Softwareprodukt. Jede zusammen mit dem Softwareprodukt gelieferte Software, zu der ein separater Endbenutzer-Lizenzvertrag gehört, wird gemäß den Bestimmungen dieses separaten Lizenzvertrags lizenziert. Indem Sie die Schutzfolie des CD-Aufbewahrungsmediums öffnen oder entfernen, oder das Softwareproduktinstallieren, kopieren, downloaden, anderweitig verwenden oder darauf zugreifen, erklären Sie sich damit einverstanden, durch die Bestimmungen dieses ZELs gebunden zu sein. Falls Sie den Bestimmungen dieses ZELs nicht zustimmen, sind Sie nicht berechtigt, das Softwareprodukt zu öffnen, zu installieren oder zu verwenden.

Softwareproduktlizenz

Das Softwareprodukt ist sowohl durch Urheberrechtsgesetze und internationale Urheberrechtsverträge als auch durch andere Gesetze und Vereinbarungen über geistiges Eigentum geschützt. Das Softwareprodukt wird lizenziert, nicht verkauft.

Lizenzeinräumung

Durch diesen "ZEL" werden Ihnen die folgenden Rechte eingeräumt:

a) Systemsoftware

Sie sind berechtigt, eine Kopie des Softwareprodukts auf einem einzigen Computer, einschließlich einer Arbeitsstation, einem Terminal oder einem anderen elektronischen digitalen Gerät, ("Computer") zu installieren und zu verwenden. Der Originaldatenträger ist die Sicherungskopie. Der Endnutzer hat nicht das Recht, eine weitere Sicherungskopie zu erstellen.

b) Speicherung/Netzwerkverwendung

Sie sind außerdem berechtigt, eine Kopie des Softwareprodukts auf einer Speichervorrichtung, wie z.B. einem Netzwerkserver, zu speichern oder zu installieren, wenn diese Kopie ausschließlich dazu verwendet wird, das Softwareprodukts über ein internes Netzwerk auf anderen Ihnen gehörenden Computer zu installieren oder auszuführen. Sie sind jedoch verpflichtet, für das Softwareprodukts für jeden Computer, auf oder von dem das Softwareprodukts installiert, verwendet, angezeigt, ausgeführt oder darauf zugegriffen wird, eine Lizenz zu erwerben, die speziell für die Verwendung auf diesem Computer gilt. Eine Lizenz für das Softwareprodukt darf nicht geteilt oder auf mehreren Computern gleichzeitig verwendet werden.

c) Lizenzpaket
Wenn dieses Paket ein Lizenzpaket von ZUXXEZ ist, sind Sie berechtigt, so viele zusätzliche Kopien des Computersoftwareteils des Softwareproduktes zu installieren und zu verwenden wie oben als "lizenzierte Kopien" festgelegt sind.

2. Beschreibung anderer Rechte und Einschränkungen

a) Software als Schulversion
Wenn das Softwareprodukt als "Schulversion" gekennzeichnet ist, können Sie das Softwareprodukt nur als "berechtigter Benutzer einer anerkannten Ausbildungseinrichtung" verwenden. Sind Sie keine berechtigte Benutzerin oder kein berechtigter Benutzer einer anerkannten Ausbildungseinrichtung, gewährt Ihnen dieser ZEL keinerlei Rechte.

b) Nicht zum Weiterverkauf bestimmte Software
Ungeachtet anderer Abschnitte dieses ZELs gilt: Falls das Softwareprodukt als "Nicht zum Weiterverkauf bestimmt" oder "Not For Resale" gekennzeichnet ist, ist die Verwendung des Softwareproduktes auf Demo-, Test oder Beurteilungszwecke beschränkt, und Sie sind nicht berechtigt, das Softwareprodukt weiterzuverkaufen oder auf andere Weise gegen einen Gegenwert zu übertragen.

c) Einschränkungen im Hinblick auf Reverse Engineering, Dekompilierung, Disassemblierung: Sie sind nicht berechtigt, das Softwareprodukt zurückzuentwickeln, zu dekompilieren oder zu disassemblieren.

d) Trennung von Komponenten
Das Softwareprodukt wird als einheitliches Produkt lizenziert. Sie sind nicht berechtigt, seine Komponenten für die Verwendung auf mehr als einem Computer zu trennen.

e) Vermietung
Sie sind nicht berechtigt, das Softwareproduktes zu vermieten, zu verleasen oder zu verleihen.

f) Marken
Dieser ZEL gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken oder Dienstleistungsmarken von ZUXXEZ.

g) Supportleistungen
ZUXXEZ bietet Ihnen möglicherweise Supportleistungen in Verbindung mit dem Softwareprodukt ("Supportleistungen"). Die Supportleistungen können entsprechend den ZUXXEZ-Bestimmungen und -Programmen, die im Benutzerhandbuch, der Dokumentation im "Online"-Format und/oder anderen von ZUXXEZ zur Verfügung gestellten Materialien beschrieben sind, genutzt werden. Jeder ergänzende Softwarecode, der Ihnen als Teil der Supportleistungen zur Verfügung gestellt wird, wird als Bestandteil des Softwareprodukts betrachtet und unterliegt den Bestimmungen dieses ZELs.

ZUXXEZ ist berechtigt, die technischen Daten, die Sie ZUXXEZ als Teil der Supportleistungen zur Verfügung stellen, für geschäftliche Zwecke, einschließlich der Produktunterstützung und -entwicklung, zu verwenden. ZUXXEZ verpflichtet sich, solche technischen Daten ausschließlich anonym im Sinne des Datenschutzes zu verwenden.

h) Softwareübertragung

Der Benutzer des SOFTWAREPRODUKTS darf den ZEL und das SOFTWAREPRODUKT einmalig und dauerhaft nur direkt an einen Endbenutzer übertragen. Diese Übertragung muss alle Bestandteile des SOFTWAREPRODUKTS enthalten (einschließlich aller Komponententeile, der Medien und gedruckten Materialien, eventueller Updates und dieses ZELs). Eine solche Übertragung darf nicht als Kommission oder als irgendeine andere indirekte Übertragung erfolgen.

i) Kündigung

Unbeschadet sonstiger Rechte ist ZUXXEZ berechtigt, diesen ZEL zu kündigen, sofern Sie gegen die Bestimmungen dieses ZELs verstoßen. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des SOFTWAREPRODUKTS und alle seine Komponenten zu vernichten.

3. UPDATES

Sofern das SOFTWAREPRODUKT ein Update eines anderen Produkts ist, müssen Sie zur Verwendung des SOFTWAREPRODUKTS über die entsprechende Lizenz für ein Produkt verfügen, das von ZUXXEZ für das Update als geeignet bezeichnet wird, um das SOFTWAREPRODUKT zu verwenden. Ein SOFTWAREPRODUKT, das ein Update darstellt, ersetzt und/oder ergänzt das Ausgangsprodukt. Sie dürfen das betreffende Updateprodukt nur in Übereinstimmung mit den Bestimmungen dieses ZELs verwenden. Wenn das SOFTWAREPRODUKT ein Update von einer Komponente eines Software-Programmpakets darstellt, das Sie als Gesamtprodukt lizenziert haben, ist es nur gestattet, das SOFTWAREPRODUKT als Teil dieses einzelnen Produktpakets zu verwenden und zu übertragen; es ist nicht gestattet, es zu trennen und auf mehr als einem Computer zu verwenden.

4. URHEBERRECHT

Alle Eigentumsrechte und geistigen Eigentumsrechte an dem SOFTWAREPRODUKT (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Bilder, Fotografien, Animationen, Video, Audio, Musik, Text und Vorlagen, die in dem SOFTWAREPRODUKT enthalten sind), den gedruckten Begleitmaterialien und jeder Kopie des SOFTWAREPRODUKTS liegen bei ZUXXEZ oder deren Lieferanten. Alle Eigentumsrechte und geistigen Eigentumsrechte in und an Inhalten, auf die mit Hilfe des SOFTWAREPRODUKTS zugegriffen werden kann, sind Eigentum des jeweiligen Inhaltseigentümers und können durch anwendbare Urheberrechtsgesetze und andere Gesetze und Vereinbarungen über geistiges Eigentum geschützt sein. Dieser ZEL räumt Ihnen kein Recht ein, solche Inhalte zu verwenden. ZUXXEZ behält sich alle nicht ausdrücklich gewährten Rechte vor.

5. SICHERUNGSKOPIE

Nach der Installation einer Kopie des SOFTWAREPRODUKTS unter Einhaltung dieses ZELs dürfen Sie das Originalmedium, auf dem das SOFTWAREPRODUKT von ZUXXEZ geliefert wurde, nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke aufbewahren. Wenn das Originalmedium erforderlich ist, um das SOFTWAREPRODUKT auf dem COMPUTER zu verwenden, dürfen Sie eine Kopie des SOFTWAREPRODUKTS nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke anfertigen. Soweit in diesem ZEL nicht ausdrücklich erlaubt, dürfen Sie keine Kopien des SOFTWAREPRODUKTS oder der gedruckten Materialien, die dem SOFTWAREPRODUKT beiliegen, anfertigen.

6. BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG

ZUXXEZ gewährleistet, dass die gelieferte Ware nicht mit Mängeln oder Fehlen zugesicherter Eigenschaften behaftet ist. ZUXXEZ übernimmt keine Gewähr dafür, dass die Software Ihren Anforderungen und Zwecken genügt und mit anderen von Ihnen gewählten Programmen zusammenarbeitet. Sie sind für die Wahl und Benutzung der Software sowie für die beabsichtigten oder erzielten Ergebnisse selbst verantwortlich. Die Herstellung des Vertragsproduktes erfolgt mit der gebotenen Sorgfalt. Fehler der Software können nach dem Stand der Technik jedoch nicht völlig ausgeschlossen werden.

Für die Richtigkeit und Vollständigkeit von Datenbeständen in gespeicherter oder gedruckter Form kann keine Gewähr übernommen werden. Sofern im Einzelfall durch ausdrückliche schriftliche Vereinbarung dennoch eine Gewähr übernommen wird, bezieht sich diese nur auf die Richtigkeit des Datenbestandes zur Zeit der Lieferung. Jegliche Gewährleistungsansprüche entfallen, wenn die Software nicht entsprechend den Bestimmungen dieses Vertrages oder der Bedienungsanleitung gemäß genutzt wird. Die Gewährleistungsansprüche gegen ZUXXEZ beginnen mit Gefahrenübergang und verjähren nach sechs Monaten ab Gefahrenübergang. Sie sind nicht übertragbar. Mängel müssen unverzüglich, spätestens jedoch nach 10 Arbeitstagen nach Wareneingang schriftlich gerügt werden. Verdeckte Mängel, die auch bei sorgfältiger Prüfung innerhalb dieser Frist nicht entdeckt werden, sind unverzüglich nach Feststellung schriftlich zu rügen. Für nicht rechtzeitige angezeigte Mengenfehler oder Mängel entfällt die Gewährleistung. Im Falle der Fehlerhaftigkeit der Software sind die Originalmedien, auf denen die Software gespeichert ist, ordnungsgemäß verpackt an ZUXXEZ zurückzuschicken. Der beanstandeten Software sind Name, Anschrift und Telefonnummer des Kunden sowie eine Beschreibung des Fehlers und ein Beleg, aus dem sich das Kaufsdatum ergibt, beizufügen. Bei begründeter Mangelrüge steht ZUXXEZ das Wahlrecht zwischen Nachbesserung und Ersatzlieferung zu. Mehrfache Nachbesserungen sind zulässig. Erst bei endgültiger fehlgeschlagener Nachbesserung oder Nachlieferung können sonstige Gewährleistungsansprüche, insbesondere Wandlung oder Minderung, geltend gemacht werden.

Die vorstehenden Absätze enthalten abschließend die Gewährleistung für das von uns gelieferte Produkt und schließen sonstige Gewährleistungsansprüche jeglicher Art aus. Dies gilt nicht für Schadensersatzansprüche aus Eigenschaftszusicherungen, die den Kunden gegen das Risiko von Mangelfolgeschäden absichern sollen.

Schadensersatzansprüche aus positiver Forderungsverletzung, Verschulden bei Vertragsschluss, aus unerlaubter Handlung oder anderen Rechtsgründen (einschließlich, aber nicht beschränkt auf, Schadensersatzansprüche aufgrund von Betriebsunterbrechungen, aus entgangenem Gewinn, Verlust geschäftlicher Informationen oder irgendeinen anderen Vermögensschaden) sind sowohl gegen uns als auch gegen unsere Erfüllungsgehilfen ausgeschlossen, soweit nicht vorsätzliches oder grob fahrlässiges Handeln vorliegt, oder es sich um eine schuldhafte Verletzung wesentlicher Vertragspflichten, die für die Erreichung des Vertragszweckes unverzichtbar sind, handelt, wobei der Schadensersatzanspruch im letzten Fall der Höhe nach auf den Ersatz des typischen vorhersehbaren Schadens beschränkt ist.

Gewährleistungs- und Schadensersatzansprüche gegen uns sind nicht abtretbar.

EPILEPSIEWARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DAS SPIEL BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Familienmitglied unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- oder Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten,

SCHALTEN SIE SOFORT DAS GERÄT AB

und konsultieren Sie Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel erneut spielen.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.

Sehr verehrte Kundin, sehr verehrter Kunde,

wir gratulieren zum Kauf des vorliegenden Produktes aus unserem Haus. Unsere Entwickler-Teams haben sich bemüht, Ihnen ein ausgereiftes, inhaltlich interessantes und unterhaltsames Multimedia-Produkt zu erstellen. Wir hoffen, dass dieses Produkt Ihren Vorstellungen entspricht, und würden uns freuen, wenn Sie es Ihren Freunden weiterempfehlen.

Falls Sie sich für weitere Produkte aus unserem Hause interessieren oder allgemeine Informationen über unsere Firmengruppe wünschen, fordern Sie bitte einen Gesamtkatalog bzw. eine Firmenbroschüre unter einer der folgenden Adressen an:

KOCH Media, Lochhamer Str. 9, D-82152 Planegg / München,
office@kochmedia.de

KOCH Media, Tivoligasse 25, A-1120 Wien,
office@kochmedia.at

KOCH Media, Hodlerstr. 2, CH-9008 St. Gallen,
office@kochmedia.ch

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit Ihrer neuen Software aus dem Hause Koch Media.

Ihr Kochmedia Team

EINLEITUNG

"The I of the Dragon" gehört nicht zu jenen hyperkomplexen Spielen, die man ohne die Lektüre eines Handbuches überhaupt nicht spielen kann. Vielmehr ist der Spieleinstieg in "The I of the Dragon" recht einfach und die Entwickler haben außerdem Wert auf eine intuitive Benutzerführung gelegt. Sie können also einfach so loslegen oder zur Übung das ins Spiel integrierte Tutorial durchlaufen.

Ungeübte Spieler sollten in diesem Handbuch das Kapitel "Ein Überblick" und "Die ersten Schritte" lesen. Zusätzlich hierzu sollten sie sich die Kapitel zur Kamera, zum Fliegen und zum Angreifen zu Gemüte führen. Das Kapitel zum "Statistikbildschirm" enthält ebenfalls nützliche Informationen, falls diese rollenspieltypischen Elemente für sie nicht ganz so selbstverständlich sind.

Das Intro des Spieles erzählt die Vorgeschichte zu "The I of the Dragon". Im Handbuch erfahren Sie mehr darüber, was im Lande Nimoa geschah: Was es mit den mächtigen Drachen, den Ungh-Agoriten auf ihren fliegenden Teppichen und mit Skarborr, dem Hauptspielgegner, auf sich hat, können Sie hier nachlesen.

Selbstverständlich finden Sie auch genaue Informationen zur Installation und zu den individuellen Einstellungen, die Sie vornehmen können.

Es gibt Spieler, die möchten schon vor dem Spielstart alles genau nachlesen, andere lassen sich lieber überraschen. Falls Sie zu den Letzteren gehören, dann übergehen Sie bitte die Beschreibungen der Monster, auch wenn diese durchaus unterhaltsam sind, und schauen Sie nicht in den Anhang, da dort alle spektakulären Zauber beschrieben werden.
Und nun viel Vergnügen mit "The I of the Dragon"!

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

MINIMALE KONFIGURATION

- Windows® 98 / 2000 / Me / XP
- DirectX™ 8.1 oder höher (im Lieferumfang)
- CPU / Prozessor mit 500 MHz oder höher
- 128 MB RAM
- Direct 3D Grafikkarte mit 32 MB RAM
- DirectX™ kompatible Soundkarte
- CD-ROM Laufwerk
- Maus und Tastatur

EMPFOHLENE KONFIGURATION

- Windows® XP
- DirectX™ 8.1 oder höher (im Lieferumfang)
- CPU / Prozessor 1,2 GHz oder höher
- 256 MB RAM oder mehr
- Grafikkarte mit T&L Unterstützung (GeForce Modelle, Radeon Modelle, Parhelia Modelle, XGI Modelle)
- 5.1 Dolby™ Digital System
- 24-fach CD-ROM Laufwerk
- Maus und Tastatur

INSTALLATION

Die Engine des Spieles "The I of the dragon" basiert auf neuster DirectX Technologie. Das bedeutet, dass DirectX 8.1 (oder höher) für das Spiel zwingend erforderlich ist. Im Lieferumfang des Spiels befindet sich auf der CD 1 DirectX in der Version 9.0b. Um Direct X zu installieren, legen Sie den "The I of the Dragon" Datenträger 1 in das dafür vorgesehene Laufwerk.

Falls die "Autorun" Funktion Ihres CD/DVD-ROM Laufwerkes deaktiviert ist, öffnen Sie den Windows Explorer und selektieren Sie Ihr CD/DVD-ROM Laufwerk. Doppelklicken Sie auf die Datei "**Topstart.exe**", um das Menü aufzurufen.

Ist die "Autorun" Funktion Ihres Laufwerks aktiviert, wird Ihnen untenstehendes Menü automatisch auf dem Bildschirm erscheinen. Klicken Sie auf die Schaltfläche "**DirectX 9.0b**", um das Installationsprogramm von DirectX 9.0b aufzurufen und befolgen Sie anschließend die weiteren Bildschirmanweisungen.

Hinweis: Während der "The I of the Dragon" Installation, wird von dem Installationsprogramm die auf Ihrem Rechner vorhandene DirectX Version überprüft. Sollte das Setup-Programm einen veralteten DirectX Treiber auf Ihrem PC entdecken, wird es Ihnen anbieten, DirectX 9.0b zu installieren, andernfalls wird diese Abfrage ausbleiben.

Anmerkung: Nach der Installation von DirectX ist es zwingend erforderlich, den Rechner neu zu starten, damit die Änderungen wirksam werden, andernfalls wird "The I of the Dragon" nicht lauffähig sein.

Sie sind jetzt zur Installation des Spiels bereit.

Um die Installation zu beginnen, klikken Sie im Autorun - Menu auf den Button "**Installieren**".

Die Installation erfordert mindestens 1,0 GB freie Festplattenkapazität. Bei dieser Angabe handelt es sich um den für die Dateien des Spiels benötigten Speicher. Die gespeicherten Spielstände und die Windows Swap Dateien benötigen weitere MB.

Da "The I of the Dragon" bilingual ausgeliefert wird, stehen Ihnen während der Installation mehrere Optionen zur Verfügung:

Deutscher Text und deutsche Sprachausgabe
English text and English Speeches

Die Speicherfelder zeigen Ihnen den jeweils benötigten Festplattenspeicher der gewählten Option an. Am Ende der Installation haben Sie die Möglichkeit sich ein "**Desktop**"-Symbol und / oder ein "**Quicklaunch**" Symbol (ein Symbol in der Taskleiste) anlegen zu lassen. Die Wahl bleibt Ihnen überlassen.

Nach abgeschlossener Installation können Sie per Klick auf das Desktop Symbol oder, falls selektiert, per Klick auf das entsprechende Icon in der Taskleiste das "**Spiel starten**". Alternativ dazu können Sie das Spiel auch über die Startmenü-Verknüpfung aufrufen. Klicken Sie hierfür auf

Start - Programme - Zuxxez - The I of the Dragon - I of the Dragon

Mit einem Mausklick auf die Schaltfläche "**ReadMe**" im Autorun-Menü, wird Ihnen eine Html Datei in einem Browserfenster angezeigt, in welcher Sie noch einige nützliche Hinweise finden.

Damit das Intro-Video wiedergegeben wird, ist der MPEG 4 Codec erforderlich. Dieser befindet sich auf der CD 1im Verzeichnis \Codec. Bei Windows XP ist dieses Decodierungsprogramm automatisch installiert, bei Windows Me oder Windows 98 müssen Sie diesen zunächst installieren. Die Installation kann über das "Autorun" Menu per Klick auf den Button "**Video Codec**" aufgerufen werden.

DEINSTALLATION

Um "The I of the Dargon" von Ihrer Festplatte zu entfernen klicken Sie auf die Startfläche, anschließend auf

Programme - Zuxxez - The I of the Dragon - The I of the Dragon entfernen

Befolgen Sie anschließend die weiteren Bildschirmanweisungen.

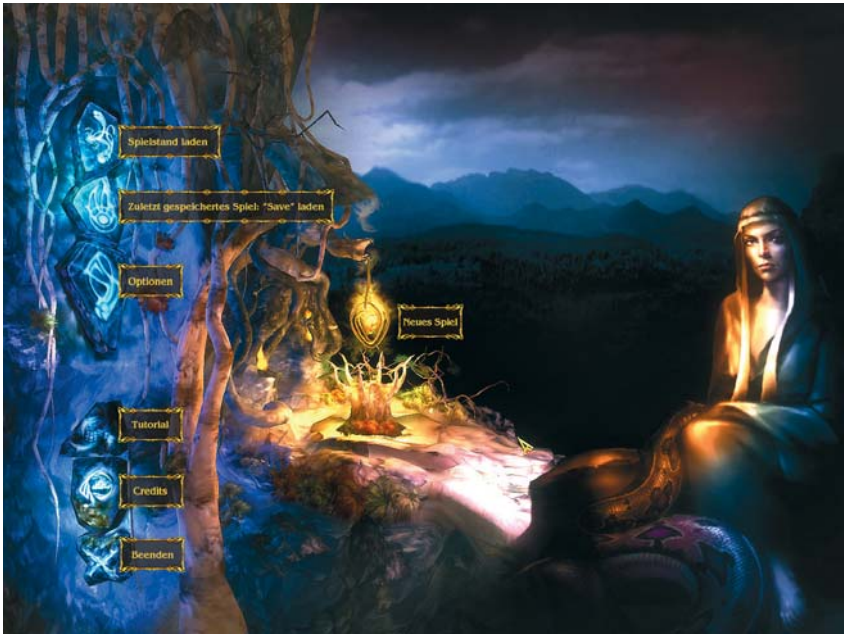
ACHTUNG: Bei einer Deinstallation werden sämtliche in dem "The I of the Dragon" Verzeichnis befindlichen Dateien gelöscht. D.h. gespeicherte Spielstände oder gemachte Screenshots werden mit entfernt.

Möchten Sie zu einem späteren Zeitpunkt erneut auf Ihre gespeicherten Spielstände zurückgreifen, kopieren Sie vor der Deinstallation den Unterordner **\Saves** aus dem "The I of the Dragon" Verzeichnis an eine andere Stelle.

Verfahren Sie analog wenn Sie die Screenshots behalten möchten. Diese werden im Verzeichnis **\Screenshots** abgelegt.

HAUPTMENÜ

Bei jedem Spielstart gelangen Sie zunächst in das Hauptmenü. Auf der rechten Seite sind die Buttons in Form von Felsbrocken abgebildet. Wenn Sie mit dem Mauscursor darüber fahren, erscheint ein Textfeld, welches Ihnen die Funktion der einzelnen Menüpunkte beschreibt.

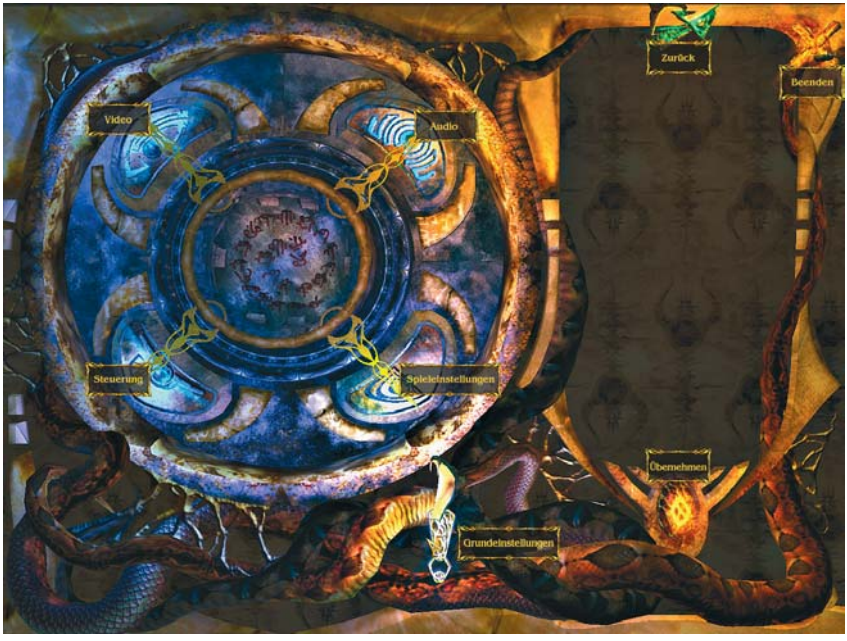


Mit einem Klick auf das dampfende Gefäß über der Feuerstelle in der Mitte des Bildschirms starten Sie ein "Neues Spiel". Im Weiteren haben Sie die Möglichkeit ein bestehendes Spiel zu laden oder zu speichern. Die "Quickload" Funktion ermöglicht Ihnen sofort den letzten Spielstand zu laden. Mit einem Klick auf "Optionen" öffnen Sie das Optionsmenü, in dem Sie Audio, Video- und Steuerungseinstellungen vornehmen können. Bei dem "Tuturial" handelt es sich um eine "Lernmission" in welcher Sie mit der Steuerng vertraut gemacht werden.

Die "Credits" zeigen Ihnen eine Liste der Mitwirkenden an und mit der Schaltfläche "Beenden" verlassen Sie das Spiel.

EINSTELLUNGEN & OPTIONEN

Sie müssen keinerlei zusätzliche Einstellungen vornehmen, um mit dem Spielen zu beginnen. Es besteht jedoch die Möglichkeit, "The I of the Dragon" Ihren Wünschen anzupassen.
Sie gelangen zum Optionsbildschirm, indem Sie im Hauptmenü auf die Schaltfläche "Optionen" klicken. Von dem sich öffnenden Optionsmenü aus können Sie die vier Unterbereiche Audio, Video, Steuerung und



Spieleinstellung ansteuern. Aus dem Spiel heraus gelangen Sie zum Optionsbildschirm, indem Sie auf die Schaltfläche Optionen/ Hauptmenü klicken oder indem Sie die Esc "Escape" Taste drücken und auf diesem Weg zurück zum Hauptmenü gelangen.

Dort klicken Sie auf die Schaltfläche "Optionen". Auf dem Optionsbildschirm befinden sich die oben abgebildeten Bedienelemente. Um das Ziffernblatt der "Uhr" herum finden Sie die Schaltflächen "**Audio**", "**Video**", "**Spieleinstellungen**" und "**Steuerung**". Im Ausgabefenster auf der rechten Seite können Sie Ihre Einstellungen vornehmen.

In der Grafik versteckt, befinden sich vier weitere Schaltflächen:
Übernehmen: klicken Sie auf diese Schaltfläche, um vorgenommene Änderungen zu übernehmen.
Grundeinstellung: klicken Sie auf diese Schaltfläche, um Ihre Änderungen wieder rückgängig zu machen und die vom Hersteller vorgenommene Grundeinstellung wieder herzustellen.
Zurück: falls Sie sich in einem Untermenü der Optionen weiter bewegen, gelangen Sie mit dieser Schaltfläche eine Ebene zurück.
Beenden: in der rechten oberen Ecke befindet sich eine Schaltfläche in X-Form, mit welcher Sie den Optionsbildschirm verlassen und zum Hauptmenü zurück kehren. Alternativ können Sie auch die Esc "Escape" Taste auf Ihrer Tastatur drücken. Wenn Sie Änderungen an Einstellungen vorgenommen haben, werden Sie beim Verlassen gefragt, ob Sie diese übernehmen möchten. Bestätigen Sie mit "Ja" oder brechen Sie mit "Nein" ab.

SPIELEINSTELLUNGEN

SCHWIERIGKEITSGRAD

Regulieren Sie den Schwierigkeitsgrad des Spieles, indem Sie den Schieberegler betätigen. Ihre Änderung wird übernommen, wenn Sie auf die Schaltfläche "Übernehmen" klicken. Falls Sie Ihre Änderung nicht übernehmen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche "Beenden" und verneinen die Sicherheitsabfrage. Wenn Sie auf die Schaltfläche "Grundeinstellung" klicken, werden alle von Ihnen in einem Bereich vorgenommenen Änderungen wieder rückgängig gemacht.

TEXTINFOS

Die Grundeinstellung von "The I of the Dragon" sieht vor, dass die Textinfos aktiviert sind. Textinfos sind Infofenster, welche eingeblendet werden, sobald Sie mit der Maus über Zauber, Waffen, Schaltflächen und andere Elemente der Benutzeroberfläche fahren.

Bei Waffen und Zaubern öffnet sich zunächst ein kleines Fenster, welches den Namen des Gegenstandes und das dazugehörige Tastenkürzel anzeigt. Wenn Sie mit der Maus ein wenig länger darauf verweilen, ohne darauf zu klicken, erhalten Sie zusätzliche Informationen.
Bei Zaubern beispielsweise sind dies Informationen über die notwendige Erfahrungsstufe, die Stärke des Zaubers, die Reichweite, die benötigte Zeit, den Zauber zu wirken und die Wirkungsdauer. Weiterhin erhalten Sie eine Beschreibung der Wirkungsweise des Zaubers.
Bei natürlichen Waffen erhalten Sie zusätzlich zum Namen und der Kurzwahltaste eine Beschreibung der Wirkungsweise.

Falls Sie diese Hinweise nicht wünschen, dann entfernen Sie das Häkchen vor "**Textinfos**", indem Sie auf das Kästchen klicken. Bedenken Sie dabei bitte, dass mit Ihrer Änderung auch die Infofenster zu den Bedienelementen der Benutzeroberfläche wegfallen. Die Benutzeroberfläche von "The I of the Dragon" ist intuitiv angelegt, sodass die Schaltflächen meist keine Beschriftung tragen!

Ihre Änderung wird übernommen, wenn Sie auf die Schaltfläche "Übernehmen" klicken. Falls Sie Ihre Änderung nicht übernehmen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche "Beenden" und verneinen die Sicherheitsabfrage. Wenn Sie auf die Schaltfläche "Grundeinstellung" klicken, werden alle von Ihnen in einem Bereich vorgenommenen Änderungen wieder rückgängig gemacht.

SPIELTIPPS

Wenn dieses Kästchen angekreuzt ist, erhalten Sie während des Spieles zusätzliche Tipps. Ein Beispiel: wenn Sie eine Weile tatenlos auf die

Grafik des Startbildschirms starren, dann werden dezente Texthinweise Sie auf die Existenz der hinter der Grafik verborgenen Schaltflächen hinweisen.

Falls Sie Hinweise dieser Art nicht wünschen, dann entfernen Sie das Häkchen, indem Sie auf das Kästchen vor "Spieltipps" klicken. Ihre Änderung wird übernommen, wenn Sie auf die Schaltfläche "Übernehmen" klicken. Falls Sie Ihre Änderung nicht übernehmen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche "Beenden" und verneinen die Sicherheitsabfrage. Wenn Sie auf die Schaltfläche "Grundeinstellung" klicken, werden alle von Ihnen in einem Bereich vorgenommenen Änderungen wieder rückgängig gemacht.

TEXTVERZÖGERUNG

Mit diesem Schieberegler stellen Sie die Verzögerung (in Sekunden) ein, die zwischen der einfachen und der erweiterten Beschreibung liegen.

AUDIO

KLANG

Mit diesem Schieberegler können Sie die Lautstärke der Geräusche regulieren. Dies betrifft sowohl die Geräusche, die zu hören sind, wenn Sie Elemente der Benutzeroberfläche betätigen, als auch die Geräusche der Monster und des Drachen.

Wenn Sie also den Schieberregler auf 0% stellen, dann werden auch die Angriffsgeräusche der Gegner nicht mehr zu hören sein. Dies kann von Nachteil für Sie sein, da die Monster auch von außerhalb Ihres Sichtfeldes angreifen. Die Geräuschkulisse erfüllt dabei eine wichtige Funktion; Sie bemerken dadurch eher, dass Sie gerade angegriffen werden. Weiterhin sind die verschiedenen Glibber- und Schießgeräusche auch hilfreich bei der Identifizierung und Ortung Ihrer Gegner.

TIPP: Falls Sie nur die Geräusche der Bedienelemente abstellen möchten,

so erreichen Sie dies mit dem Schieberegler "Interface".

MUSIK

Mit diesem Schieberegler regulieren Sie die Lautstärke der Musik.

SPRECHER

Mit diesem Schieberegler regulieren Sie die Lautstärke der Sprachausgabe. Während des Spieles erhalten Sie Aufgaben von anderen Spielfiguren. Da die Sprechertexte auch als Sprechblasen angezeigt werden, benötigen Sie die Sprachausgabe nicht unbedingt zum Verständnis des Spieles. Die für den Spielfortgang benötigten Texte können Sie jederzeit abrufen, indem Sie auf die Schaltfläche ? klicken. Dort können Sie nachlesen, welche Aufgabe Sie zurzeit lösen müssen.

INTERFACE

Mit diesem Schieberegler können Sie die Lautstärke jener Geräusche regulieren, die entstehen, wenn Sie Elemente der Benutzeroberfläche bedienen. Ein solches Geräusch entsteht zum Beispiel beim Bedienen dieses Schiebereglers.

KLANGMODUS

Je nach Soundkarte und / oder Surround System können Sie hier Ihre Klangeinstellung wählen. Wählen Sie zwischen Stereo, 3D, Advanced 3D oder Ambient.

Ihre Änderung wird übernommen, wenn Sie auf die Schaltfläche "Übernehmen" klikken. Falls Sie Ihre Änderung nicht übernehmen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche "Beenden" und verneinen die Sicherheitsabfrage. Wenn Sie auf die Schaltfläche "Grundeinstellung" klicken, werden alle von Ihnen in einem Bereich vorgenommenen Änderungen wieder rückgängig gemacht.

VIDEO

AUFLÖSUNG

Mit Hilfe des Schiebereglers können Sie die Bildschirmauflösung verändern. Die Darstellung wird detaillierter, je mehr Bildpunkte (Pixel) das Monitorbild zusammensetzen. Die Angaben beziehen sich auf die waagerechte und die senkrechte Achse des Bildschirms.

WIEDERHOLRATE

Hier können Sie die Bildwiederholrate oder Bildwiederholfrequenz einstellen. Je öfter das Monitorbild in einer Sekunde aufgebaut wird, desto weniger flimmert das Bild. Die Wiederholrate wird in Hz angegeben. Bei 75 Hz (oder mehr) wird das Bild in der Regel als flimmerfrei empfunden.

QUALITÄT

Mit Hilfe des Schiebereglers können Sie die Bildqualität generell einstellen. Sie haben die Wahl zwischen einer niedrigen, einer mittleren und einer hohen Qualität. Mit dieser Auswahlmöglichkeit werden Nutzer mit verschiedenen Systemvoraussetzungen bedient.

Je höher die Qualität, desto höher sind die Anforderungen an Ihr System, den verfügbaren Arbeitsspeicher und Ihre Grafikkarte. Falls Sie bemerken, dass die Erhöhung der Qualität eine Verlangsamung des Spielablaufes bewirkt, sollten Sie eine niedrigere Qualitätsstufe wählen.

GAMMA

Mit Hilfe dieses Schiebereglers können Sie den Gammawert einstellen. Je nach Ausgabegerät bzw. Bildschirm wird ein Bild bezüglich der Farbdarstellung und Helligkeit anders ausfallen. Die Auswirkung Ihrer Änderung, sobald Sie am Schieberegler ziehen, sehen Sie sofort an Ihrer Bildschirmdarstellung (heller oder dunkler).

Ihre Änderung wird übernommen, wenn Sie auf die Schaltfläche "Übernehmen" klicken. Damit Sie die neue Bildschirmdarstellung testen können, wird sie vorübergehend dargestellt, verbunden mit einer Abfrage, ob Ihnen die neue Darstellung zusagt. Falls Sie verneinen, wird die alte Bildschirmdarstellung wieder hergestellt.
Wenn Sie auf die Schaltfläche "Grundeinstellung" klicken, werden alle von Ihnen in einem Bereich vorgenommenen Änderungen wieder rückgängig gemacht.

BENUTZERDEFINIERTE EINSTELLUNG

Wenn Sie auf die Schaltfläche

"Individuell" klicken, gelangen Sie zu einer Seite auf der Sie die Videooptionen individuell einstellen können.

GEOMETRIE

Die Detailgenauigkeit der Darstellung ändert sich in Abhängigkeit der Entfernung des Gegenstandes. Die Darstellung wird um so realistischer empfunden, je detaillierter sie ist. Falls Sie einen älteren Rechner haben, könnten Sie es vorziehen, dass auch näher gelegene Gegenstände vereinfacht dargestellt werden, damit das Spiel flüssiger läuft.

EFFEKTE

Der Schieberegler erlaubt Ihnen 3 Detailstufen der Effekte einzustellen. Wenn Sie einen schnellen Rechner besitzen, können Sie die Effekt-Schieberegler auf die höchste Stufe stellen.

HIMMEL

Standardmäßig wird ein realitätsnaher Himmel dargestellt. Sie können sogar die Sterne und den Lauf der Gestirne beobachten. Falls Sie ein älteres System haben, könnten Sie es vorziehen, diese Funktion zu deaktivieren. Klicken Sie auf das Kästchen, um den Haken zu entfernen oder wieder einzufügen.
Die Darstellung "**ohne**" Himmel verzichtet auf Details und stellt den Himmel als gleichmäßige, leicht dunstige Fläche dar.

WOLKEN

Mit dieser Option können Sie die realistische Himmelsdarstellung noch weiter beeinflussen. Sie haben die Auswahl zwischen einem wolkenlosen Himmel, und der Darstellung der Wolken in ein oder zwei Schichten. Das rechte Ende des Schiebereglers mit zwei Wolkenschichten ist die realistischste Darstellung, die allerdings die höchsten Anforderungen an Ihr System stellt.

SCHATTEN

Ein weiteres Element der realistischen Weltdarstellung sind die Schatten. Mit Hilfe des Schiebereglers wählen Sie zwischen drei Qualitätsstufen in der Darstellung der Schatten aus. Die detailreichste Darstellung stellt dabei wie immer die höchsten Ansprüche an Ihr System.

Ihre Änderung wird übernommen, wenn Sie auf die Schaltfläche "Übernehmen" klicken. Falls Sie Ihre Änderung nicht übernehmen möchten klicken Sie auf die Schaltfläche "Beenden" und verneinen die Sicherheitsabfrage. Wenn Sie auf die Schaltfläche "Grundeinstellung" klicken, werden alle von Ihnen in einem Bereich vorgenommenen Änderungen wieder rückgängig gemacht.

STEUERUNG

Auf diesem Optionsbildschirm können Sie die Bedienungselemente wie die Mausfunktionen (oder alternativ die Joystick-Funktionen), sowie die Tastenbelegung auf Ihrer Tastatur an Ihre Bedürfnissen anpassen.

MAUS

Durch Aktivieren dieser Checkboxen können Sie die

- ☐ -X Richtung (horizontal) - der Mausbewegung umkehren
- ☐ -Y Richtung (vertikal) - der Mausbewegung umkehren

MAUSRAD

Die Grundeinstellung in "The I of the Dragon" belegt das Mausrad mit der Funktion des Zoomens. Ein Drehen nach vorne oder nach hinten zoomt näher heran oder weiter weg.
Hier können Sie die Belegung ändern. Klicken Sie auf das Kästchen vor ☐ "Mausrad", um die alternative Belegung "Flughöhe" zu wählen.
Wenn Sie die Funktion "Mausrad: Flughöhe" aktiviert haben, bewirkt das Drehen am Mausrad ein Aufsteigen oder Absinken des Drachen.

HINWEIS1: Sie müssen die Funktion des Mausrades nicht umstellen, da Sie die Flughöhe auch anders regulieren können. Näheres hierzu finden Sie im Kapitel Fliegen / Flughöhe regulieren.

HINWEIS2: Die Einstellung auf dieser Optionsseite hat keinen Einfluss auf eine andere Funktion des Mausrades, das rasche Heran- und Wegzoomen. Dieses wird durch einmaliges Drücken auf das Mausrad bewirkt und im Kapitel Kamera / Zoomen näher beschrieben.

CURSOR AUTOMATISCH AUSBLENDEN

Wenn Sie diese Funktion aktivieren, wird das Mauscursor-Symbol langsam ausgeblendet, wenn Sie die Tastaturbefehle (statt der Maustasten) zur Steuerung verwenden.

JOYSTICK

Es gibt zwei grundlegende Möglichkeiten, einen Joystick zu bedienen: entweder bewirkt die Bewegung des Joystick das Vorwärtsfliegen und Innehalten des Drachen oder alternativ das Aufsteigen und Absinken, das heißt, die Regulierung der Flughöhe.

Wählen Sie hier Ihre bevorzugte Belegung, indem Sie entweder auf die Checkbox ☐ "Vorwärts / Stop" oder die ☐ Checkbox "Auf / Ab" klicken.

Als Grundeinstellung befindet sich der Joystick im "Off-Modus", indem Sie eine der beiden Varianten wählen, ist der Joystick aktiviert.

Ihre Änderung wird übernommen, wenn Sie auf die Schaltfläche "Übernehmen" klicken. Falls Sie Ihre Änderung nicht übernehmen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche "Beenden" und verneinen die Sicherheitsabfrage. Wenn Sie auf die Schaltfläche "Grundeinstellung" klicken, werden alle von Ihnen in einem Bereich vorgenommenen Änderungen wieder rückgängig gemacht.

BENUTZERDEFINIERTE STEUERUNG

Manche Spieler bevorzugen die Tastatur, manche die Maus zur Steuerung. In "The I of the Dragon" müssen Sie nicht zwischen den zwei Modi umstellen. Da beide Wege parallel funktionieren, haben Sie jederzeit die Wahl zwischen beiden Steuerungsmethoden und können auch je nach Situation die Steuerungsmethode wechseln.

Zusätzlich zu dieser Freiheit haben Sie die Möglichkeit, eigene Tasten festzulegen. Sie tun dies, indem Sie im Optionsmenü auf "Steuerung" klicken und dann im rechten Ausgabefenster auf Tastatur "Tastatur".

Im rechten Ausgabefenster erscheint nun eine Liste von Steuerungsfunktionen und die dazugehörige Tastaturbelegung bzw. Maustastenbelegung. Mit Hilfe des Schiebebalkens an der rechten Seite können Sie bis ans Ende der Liste scrollen.

Die Liste verzeichnet die vorhandene Belegung und weist zusätzlich jeweils ein leeres Kästchen auf. Wenn Sie auf das Kästchen klicken, werden Sie aufgefordert, eine Taste zu drücken. Die von Ihnen gewählte Taste wird in das Kästchen übernommen. Dies kann zum Beispiel auch eine Maustaste sein.
Sie können Ihre individuelle Belegung jederzeit ändern, indem Sie den Vorgang wiederholen. Falls Sie eine Taste bereits vergeben haben, dann aber versuchen, dieselbe Taste einem anderen Steuerungsvorgang zuzuweisen, dann wird die Taste für die neue Steuerungsfunktion übernommen und aus der vorherigen Steuerungsfunktion entfernt.

Probieren Sie ruhig ein wenig aus, welche Tastenbelegung Ihnen am besten gefällt!

Ihre Eingabe wird übernommen, wenn Sie auf die Schaltfläche "Übernehmen" klicken. Falls Sie Ihre Eingabe nicht übernehmen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche "Beenden" und verneinen die Sicherheitsabfrage. Wenn Sie auf die Schaltfläche "Grundeinstellung" klicken, werden alle von Ihnen in einem Bereich vorgenommenen Änderungen wieder rückgängig gemacht.

TIPP: während des Spieles gelangen Sie zu einer Hilfeseite, indem Sie die Taste H auf Ihrer Tastatur drücken. Diese Seite erklärt die Bedienelemente des Spielbildschirms und enthält eine Liste der wichtigsten Tastenbelegungen. Ihre persönliche Tastenbelegung wird ebenfalls auf dieser Hilfeseite dargestellt. Somit können Sie sich einen raschen Überblick verschaffen.

Im Kapitel *"Tastaturbelegung"*, am Ende dieses Handbuchs finden Sie eine Lister aller Tastaturkürzel. Ihre individuelle Tastaturbelegung können Sie im Kapitel *"Eigene Tastaturbelegung"* selbst eintragen.

Die Geschichte

Von göttlichen Drachen und dämonischen Monstern

Die Welt von Nimoa ist so schön wie der Morgentau, doch nur auf den ersten Blick ... Unter ihrer Oberfläche lauert das ewig Böse. Eine pilzartige Existenz, deren Fasern die ganze Welt durchdringen und deren Zentrum in der Tiefe der Unterwelt der Dämon Skarborr ist. In trügerischen Zeiten des Friedens schlummert das ungreifbare Geflecht des Bösen vor sich hin, um dann unvermittelt aus der Erde hervor zu brechen. Dann treiben die Fasern seltsame Sporenkapseln auf der Erdoberfläche. Aus diesen speien sie unzählige, ekelerregende Monster, welche sich über die Erde verbreiten und Skarborr dienen. Ihr einziges Streben ist es, Grauen und Unheil zu verbreiten und alles andere Leben auf Nimoa zu vernichten. Wie Sporen verbreiten sie das von Skarborr ausgehende Gewächs und mit jedem Mal wird der Dämon Skarborr größer und stärker. Die aus den Sporenkapseln dringenden Untiere überschwemmen das Land und richten in den Städten der Menschen großes Unheil an.

Dem schattenhaften Dasein des Skarborr gegenüber steht das göttliche Geschlecht der Drachen, jener Himmelsmächte, deren Kräfte allein die Ausgeburten der Erde Nimoas in Schach halten können. Die stolzen Drachen sind die Könige der Lüfte und in den frühen Zeiten Nimoas zogen sie zu Tausenden ihre Bahnen am Himmelszelt.

Die Schlacht gegen Skarborr

Die Menschen huldigten den Drachen und ihrem Drachengott Ungh-Agor. Im Kampf gegen Skarborr standen sie den geflügelten Drachen zur Seite. Vor allem die Ungh-Agoriten, ein Orden von Magiern, dessen Anhänger mittels fliegender Teppiche am Kampfgeschehen teilnehmen konnten. Es gab lange und grausame Kriege und schließlich schien das teuflische Geschwür sogar die Überhand zu gewinnen.

Skarborr selbst verließ sein unterirdisches Dasein und nahm durch Metamorphose eine grauenerregende Gestalt an, um im Kampf auf der Erde den letzten Sieg davon zu tragen!

Doch war die Tatsache, dass Skarborr sich aus dem Schutz der Erde herausgewagt hatte auch eine Chance für den Drachengott Ungh-Agor. In einer erbitterten Schlacht gelang es den Drachen und den Menschen, Skarborr und seine Ausgeburten zu besiegen. Die Sporenkapseln vertrockneten und die Drachen verstanden es dank ihrer magischen Kräfte die positive Erdenergie so zu nutzen, dass das unterirdische Geflecht des Skarborr für immer ausradiert wurde. Das Übel war mit seiner Wurzel ausgerissen worden. So hatte es zumindest lange Zeit den Anschein...

Denn zunächst brach eine lange Zeit des Friedens über Nimoa herein. Die Städte der Menschen blühten auf und ihre Bewohner vergaßen schließlich die Schrecken der Kriege ihrer Vorväter. Nur die Hüter der heiligen Legenden, die weisen Ungh-Agoriten bewahrten das Wissen um die göttlichen Drachen und um Skarborr. Die Menschen auf der Straße erwähnten Skarborr allenfalls noch in Geschichten, wie man sie Kindern erzählt. "Wenn du nicht brav bist, dann wird der böse Skarborr dich holen", sagten sie, aber niemand glaubte daran. Auch die Verehrung der Drachen ließ nach. Die Menschen hatten sich von ihrer Religion entfernt und die Hüter des Glaubens auf ihren fliegenden Teppichen betrachteten sie als schrullige Eigenbrötler. Doch auch unter den Hütern des Glaubens gab es Uneinigkeit.
Eine Gruppe von Magiern spaltete sich von den Ungh-Agoriten ab. Sie nannten sich Dragoriten und standen dem Geschlecht der Drachengötter zum Teil feindlich gegenüber. Die Dragoriten zogen sich schließlich in entfernte Gebiete des Landes zurück. Die Ungh-Agoriten blieben, doch die Menschen interessierten sich auch weiterhin nicht für die Drachen.

Die Prophezeiung des Ungh Agor

Das göttliche Geschlecht der Drachen zog sich schließlich in andere Sphären zurück. Nimoa und seine undankbaren Bewohner konnten sich selbst überlassen werden. Doch vor ihrem Abzug hinterließ der Drachengott Ungh-Agor den Menschen noch eine Botschaft. Diese Botschaft bestand aus einer Prophezeiung und einem Vermächtnis:

Die Prophezeiung besagte, dass Skarborr dereinst wiederkehren würde und das Vermächtnis des Ungh-Agor war ein Drachenei. Das Gelege des Ungh-Aghor lag gut geschützt in einem geheimen Steintempel. Die besonderen Erdenergieströme an dieser Stätte würden dafür sorgen, dass in dem Ei ein ganz besonderer Drache heranreifen würde, ein Messias! Der Drache würde den Menschen zu Hilfe kommen, wenn sie ihn am meisten benötigten. So hatte der Drachengott Ungh-Agor bestimmt. Die Menschen sollten trotz ihres abtrünnigen Wesens nicht ganz ohne Hoffnung zurück bleiben.

Die Tempelhüter der Ungh-Agoriten wurden in dieses Wissen eingeweiht und predigten den Menschen die Botschaft von dem zu erwartenden Messias. Doch sie predigten tauben Ohren.

Als schließlich die unheilvollen Vorboten des Bösen eintrafen, nämlich die drei grünen Sonnenuntergänge in Folge und die gehäufte Geburt von zweiköpfigen Simoranrindern, da wussten die Hüter des Glaubens, dass die Zeit gekommen war:

Irgendwo tief unter der Erde hatte eine Keimzelle des Bösen überlebt. Sie hatte ihre Kräfte gesammelt, um mit neu gewonnener Energie die Fasern des Bösen wieder ausgetrieben. Als schließlich die ersten Sporenkapseln aus der Erdoberfläche schossen, mehrten sich die Meldungen von ungeheuerlichen Monstern, die überall in Nimoa gesichtet wurden. Panik machte sich breit.

Die Ungh-Agoriten jedoch sammelten ihre Kräfte und begannen ihren aussichtslosen Kampf gegen die Übermacht Skarborrs, immer in der Hoffnung auf den erwarteten Messias, das Vermächtnis des Ungh-Agor. Sie richteten ihre Blicke gegen den Himmel und suchten nach dem lange ersehnten Drachen.

Hier beginnt das Spiel "The I of the Dragon". Der Spieler übernimmt den Part des jungen und unerfahrenen Drachen. In der Rolle des erwarteten Messias bewegt er sich durch die Lüfte des Landes Nimoa und stellt sich der Herausforderung Skarborrs.

Hierbei stehen ihm zu Beginn des Spieles drei verschiedene Drachen zur Auswahl, die sich durch ihre körperlichen Fähigkeiten und ihre bevorzugte Art der Magieausübung unterscheiden: Annoth, der rote Feuerdrache, Barroth, der blaue Frostdrache und Morrogh, der schwarze Nekromant.

EIN ÜBERBLICK

Sie wählen bei Spielbeginn einen von drei verschiedenen Drachen und steuern Ihre Spielfigur im Flug durch die Welt von Nimoa.

Gleich zu Anfang begegnet ihnen ein Magier auf einem fliegenden Teppich! Es handelt sich um Quibeck, den Ordensführer der Ungh-Agoriten, welcher Sie mit Tipps und Ratschlägen unterstützt. Von ihm und anderen Spielfiguren, mit denen Sie sprechen, bekommen Sie Aufgaben, die Sie lösen sollten. Sie können sich jedoch Zeit lassen, das Spiel wird niemals unspielbar oder nicht zu beenden, wenn Sie sich zunächst nicht um eine Aufgabe kümmern oder einmal eine Aufgabe verpatzen!

Außer der Lösung der speziellen Aufgaben töten Sie die Monster und vernichten ihre Brutstätten.

Die Spielwelt besteht aus 12 verschiedenen Regionen, welche Sie mittels einer Weltkarte bereisen. Das Spielziel besteht darin, die Kontrolle über jede einzelne Region zu gewinnen und die Aufgaben zu lösen. Sie kontrollieren eine Region, wenn Sie an der Stelle der Erdenergiesäule eine Stadt errichten und diese weiter ausbauen. Für manche Aufgaben muss die Stadt eine bestimmte Ausbaustufe erreicht haben, zum Beispiel, um eine Zauberakademie zu unterhalten, welche einen bestimmten Zauber erforscht.
Während Sie spielen, gewinnt Ihr Drache an Erfahrung und Kampfkraft. Die erlangten Erfahrungspunkte nutzen Sie zum Erwerb neuer Zauber oder zum Ausbau der Fähigkeiten Ihres Drachen. Darüber hinaus sammeln Sie Lichtkristalle, welche freigesetzt werden, wenn Sie die Brutstätten der Monster zerstören. Ein kompletter Satz Lichtkristalle verhilft Ihnen zu neuen Gegenständen oder baut Ihre Möglichkeiten, Zauber zu wirken, weiter aus.

Jedes getötete Monster ist eine Quelle magischer Energie.

Eine bestimmte Untergruppe der Ungh-Agoriten, die Seelenernter, sammelt diese Energie und führt sie dem Ausbau der Städte zu.

Verlassen Sie niemals eine Region, ohne die Stadt stark auszubauen. Nur so können sich die Bewohner in Ihrer Abwesenheit selbst verteidigen.

Behalten Sie immer die Stadtstatistiken im Auge. Fahren Sie mit der Maus öfter einmal über die Schaltfläche "Bauen/Reparieren/Ausbauen" und lesen Sie das Infofenster!

Manchmal wird die Stadt in Ihrer Abwesenheit angegriffen. Sie erfahren dies durch entsprechende Bildschirmmitteilungen. Eine stark ausgebaute Stadt kann sich selbst verteidigen, manchmal sollten Sie besser zu Hilfe eilen und die Stadt reparieren.

Wenn Sie Skarborr in sein letztes Refugium zurück gedrängt haben, wird es zur letzten Schlacht mit dem Hauptspielgegner kommen. Hier wird sich zeigen, ob Ihr Drache stark genug ist, die letzte Herausforderung zu überstehen...

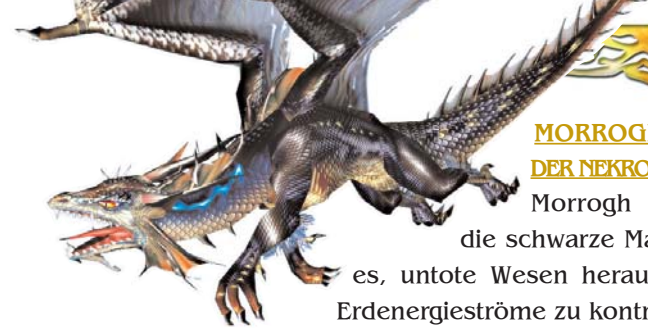
SPIELBARE DRACHEN

ANNOTH - DER FEUERDRACHE

Annoth ist ein mächtiger Drache. Er ist sehr stark aber nicht der Beweglichste. Er kann beeindruckende Zauber wirken, doch sind seine natürlichen Waffen Annoths bevorzugte Kampfmethode. Er verfügt über die meisten Waffentypen unter den drei Drachen.

BARROTH DER EISDRACHE

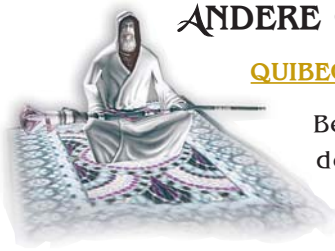
Der blaue Drache atmet Flüssigeis und wenn er seinen frostigen Atem auf einen Gegner richtet, so verfällt dieser in Kältestarre. Barroth ist äußerst flink und beweglich, dafür hat er nicht gerade die stärkste Abwehr. Seine natürlichen Waffen sind nicht ganz so mächtig wie die des roten Drachen, doch liegt seine besondere Stärke in der Magie. Er verfügt über ein beachtliches Arsenal an Zaubern.



MORROGH - DER NEKROMANT

Morrogh bevorzugt die schwarze Magie. Er vermag es, untote Wesen herauf zu beschwören und Erdenergieströme zu kontrollieren. Unter den drei Drachen ist er der Langsamste, doch dafür erholt er sich außergewöhnlich schnell.

ANDERE CHARAKTERE



QUIBECK UND DER ORDEN DER UNGH-AGORITEN

Bei Spielbeginn trifft Ihr Drache auf Quibeck, den Ordensvorsteher der Ungh-Agoriten, jener menschlichen Magier, die seit Urzeiten dem Drachengott Ungh-Agor huldigen. Er vermag es, wie alle Ungh-Agoriten, sich auf einem fliegenden Teppich fort zu bewegen. Quibeck nimmt Kontakt zu Ihrem Drachen auf und ist Ihr Ratgeber und immer wiederkehrender Begleiter während des Spiels. Es empfiehlt sich, auf seine Ratschläge zu hören. Denn er ist alt und weise und noch immer ein starker Krieger. Er ist ein sehr ernsthafter Mann, dem es am Herzen liegt, der guten Sache zu dienen. Von Anfang an steht er auf der Seite des Drachen, da er als Vorsteher der Ungh-Agoriten an die Prophezeiung des Ungh-Agor glaubt und die Ankunft des Messias sehnsüchtig erwartet. Gleichzeitig ist er ein Mann der Tat, der sich nicht auf der Erwartung eines Retters ausruht.

Im Kampf gegen Skarborr ist er die treibende Kraft. Übrigens werden Sie eine Untergruppe der Ungh-Agoriten, die Seelenernter, zuweilen bei einer schauerlichen Tätigkeit beobachten können. Sie nähern sich im Flug getöteten Feinden und führen einen Zauber aus, welcher die Seele des getöteten Gegners aufsaugt.

Die dabei gewonnene Energie wird zum Ausbau der Städte verwendet Energierecycling der magischen Art!

DER KÖNIG

Das weltliche Oberhaupt Nimoas, der König, steht der Prophezeiung des Ungh-Agor skeptisch gegenüber. Dennoch begrüßt er die Ankunft des Messias, da die Bedrohung durch Skarborrs Monsterbrut-stätten überhand zu nehmen scheint und ihm jede Hilfe recht kommt.

GENERAL DANGHOR

General Danghor, der oberste Militär und Anführer der menschlichen Truppen im Kampf gegen Skarborr, gehört ebenfalls zu den Zweiflern, was die Prophezeiung Ungh-Agors anbelangt. Er ist ein tatkräftiger Mann, der die Rettung der Menschheit nicht einem Messias alleine überlassen möchte. Die Menschen müssen selbst für ihre Sache einstehen. Dennoch unterstützt er den Drachen und wird bald von dessen Fähigkeiten überzeugt. Er ist ein erfahrener Militär und der guten Sache treu ergeben.

KINDJAL DER WILDHÜTER

Kindjal ist ein Außenseiter der Gesellschaft. Statt sich in den lauten Städten herum zu treiben zieht er lieber durch die Wälder und ist mit sich und der Natur alleine. Er vermag es, sich äußerst geräuscharm durchs Gelände zu bewegen und gut mit Pfeil und Bogen umzugehen.

Dies sind Fähigkeiten, die im Kampf gegen Skarborr sicher gut gebraucht werden können. Der Wildhüter ist eher ein Mann der leisen Töne. Mischt sich auch manchmal ein Hauch Ironie in seine Äußerungen, so ist er doch ein ernsthafter Mensch, der bereit ist, zum Äußersten zu gehen, um der guten Sache zu dienen. Dem Drachen steht er, wie viele Menschen, zunächst skeptisch gegenüber.

SKARBORR

Skarborr ist der Hauptspielgegner und Quelle aller im Spiel vorkommenden Monster. Diese sind allerdings sehr vielgestaltig!

In erster Linie ist Skarborr eine unterirdische Lebensform, eine Art alles durchdringendes Lebewesen, das wie Unkraut seine Fasern durch das ganze Erdreich treibt. Tief unter der Erde befindet sich auch das geheime Zentrum dieses Wesens. Wo die Fasern die Erdoberfläche durchdringen, treiben sie eine Art Sporenkapseln, vergleichbar Fortpflanzungsorganen, aus denen immer fort die verschiedensten Monster auf die Erdoberfläche gespieen werden. Diese Ausgeburten Skarborrs tragen das Böse in die Welt und sorgen für die weitere Verbreitung ihrer "Mutterpflan-ze", denn in der Tat lässt sich schwer sagen, ob das unterirdische Tentakel-wesen nun eher den Pflanzen- oder den Tierwelt zuzuordnen ist. Die Menschen in Nimoa machen vor allem Bekanntschaft mit den zahlreichen oberirdischen Monstern, mit welchen das Hy-bridwesen

Skarborr die Erde übersät. Da sich die hauptsächlichen Lebensfunktionen Skarborrs unter der Erde abspielen, ist nicht besonders viel über diese Lebensform bekannt. Außer dass es in scheinbar schubartigen Vegetationsperioden, zwischen denen auch einmal ein paar Hundert Jahre liegen können, zu besonders starken Monsterentwicklungen kommt und dass durch eine Art rätselhafter Metamorphose der Lebenskern dieses Wesens selbst eine oberirdische Form annehmen kann.

Diese gewaltige Metamorphose hat bisher nur ein einziges Mal stattgefunden, doch scheint sie das Ziel zu sein, worauf diese Lebensform zusteuert. Mit welchem Ende, das möchte man sich lieber nicht ausmalen...

Beim letzten Mal konnte Skarborr in seiner verwandelten Form gerade noch besiegt werden. Es ist nicht auszudenken, was passierte, falls Skarborr einmal den letzten Sieg davon trüge...

Die Schilderungen in den Annalen der Ungh-Agoriten beschreiben Skarborrs oberirdische Erscheinungsform mit Vokabeln, die alle bekannten Dämonenschilderungen in ihrer Schrecklichkeit übertreffen. Ein gigantisches Ungeheuer, welches über unerhörte körperliche Kräfte und magische Fähigkeiten verfügt. Sobald jedoch die göttlichen Drachen Skarborr besiegt hatten, waren mit alle Sporenkapseln vertrocknet. Die Monster verschwanden. Es war, als hätte der Spuk ein für alle Mal ein Ende genommen, nachdem das böse Zentrum des Faserwesens getötet worden war.

Doch tief im Erdinneren hatte ein kleiner vitaler Kern überlebt, aus welchem sich Skarborr wieder neu bilden konnte. Es hat lange gedauert, bis er genügend Kräfte sammeln konnte, um erneut auszutreiben. Doch nun schießen die Sporenkapseln überall in Nimoa aus dem Boden und Skarborr erscheint stärker als je zuvor!

ERSTE SCHRITTE

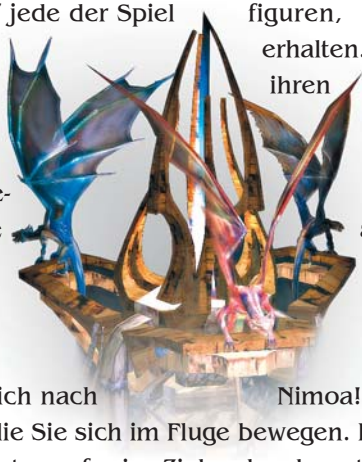
Nachdem Sie das Spiel installiert haben, klicken Sie im Startmenü, in der Programmgruppe Zuxxez, The I of the Dragon, auf die Schaltfläche "I of the Dragon", um das Spiel zu starten. Nachdem Sie das Intro gesehen haben, gelangen Sie zum Hauptmenü des Spieles. Dort haben Sie folgende Möglichkeiten:

Spiel laden oder speichern - Lesen Sie bitte im entsprechenden Kapitel, sobald Sie Spielstände speichern oder laden möchten. Beim erstmaligen Starten des Spiels ist diese Schaltfläche noch nicht relevant für Sie.
Spiel wieder aufnehmen - Sie haben noch kein Spiel begonnen, daher benötigen Sie diese Schaltfläche noch nicht. Bei späteren Partien können Sie hier direkt Ihren letzten Spielstand laden.
Optionen - Hier können Sie "The I of the Dragon" nach Ihren Bedürfnissen einrichten. Bitte lesen Sie hierzu das Kapitel "Optionen". Es ist jedoch keine neue Einstellung nötig, um mit dem Spiel zu beginnen.
Tutorial - Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein kurzes Lernprogramm zu durchlaufen. Siehe Kapitel "Tutorial".
Credits - Hier können Sie sich die Liste aller Mitwirkenden bei "The I of the dragon" ansehen.
Spiel beenden - Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Spiel zu verlassen.

Eine detaillierte Beschreibung zu den einzelnen Hauptmenüpunkte finden Sie im Kapitel "Hauptmenü" in diesem Handbuch.

EIN NEUES SPIEL BEGINNEN

Um ein neues Spiel zu starten, klicken Sie auf die Schaltfläche "Neues Spiel", welche sich über der Feuerstelle befindet. Sie gelangen zu einem Steintempel, in welchem sich drei junge Drachen zu Ihrer Auswahl bereithalten. Klicken Sie auf jede der Spielfiguren, um eine kurze Beschreibung zu erhalten. Die Drachen unterscheiden sich in ihren natürlichen Fähigkeiten und der Art der Magieausübung. Wenn Sie sich für einen Drachen entschieden haben, bestätigen Sie Ihre Auswahl, indem Sie auf das Häkchen klicken. Nun wird "The I of the Dragon" geladen.



DER SPIELSTART

Ihr Drache begibt sich nach Nimoa! Vor Ihnen liegt die Landschaft, durch die Sie sich im Fluge bewegen. Klicken Sie hierzu mit der linken Maustaste auf ein Ziel oder benutzen Sie die grauen Pfeiltasten auf Ihrer Tastatur. Doch Vorsicht! Bald werden Ihnen wenig freundliche Monster begegnen.
Benutzen Sie zum Schießen die rechte Maustaste, die "Leertaste" oder die "Tabulator" Taste. Bekämpfen Sie die Monster und ihre Brutstätten. Sie können ruhig schon einmal loslegen und die Steuerungselemente während des Spielens erforschen.

Sie erfahren mehr über die Steuerung des Spieles, wenn Sie

a) dieses Handbuch durchschauen
b) während des Spielens die Taste [H] auf Ihrer Tastatur drücken
c) das Tutorial durchlaufen.

Um das Tutorial zu starten, kehren Sie zurück zum Hauptmenü. Im Hauptmenü klicken Sie auf die Schaltfläche "Tutorial" und folgen den Bildschirmanweisungen.

TUTORIAL

Innerhalb des Spieles haben Sie die Möglichkeit, ein kurzes Lernprogramm zu durchlaufen, welches Sie in die wichtigsten Kenntnisse zur Steuerung des Spieles einweist. Sie starten das Tutorial, indem Sie im Autorun-Menü auf "Spiel starten" und in dem sich öffnenden Hauptmenü auf die Schaltfläche "**Tutorial**" klicken.

Innerhalb des Tutorials kommen Sie vorwärts, indem Sie auf die grünen Haken und/oder auf die Schaltfläche "Weiter" klicken. Die aktuelle Aufgabe im Tutorial können Sie nochmals einsehen, indem Sie auf die Schaltfläche "aktuelle Aufgabe" klicken.

Im Tutorial steht Ihnen nur Anoth, der Feuerdrache zur Verfügung.

Rote Pfeile markieren die Bildschirmbereiche, welche gerade im Tutorial thematisiert werden.
Während des Tutorials müssen Sie die Aufgaben, die von Ihnen gefordert werden, erledigen, bevor Sie die nächste zugewiesen bekommen. Wenn Sie alle Aufgabe erfolgreich beendet haben, wird das Tutorial automatisch verlassen.

Selbstverständlich können Sie das Tutorial jederzeit beenden, indem Sie die "Escape" Taste auf Ihrer Tastatur drücken. Somit gelangen Sie zurück zum Hauptmenü.

Sie beenden das Spiel, indem Sie auf die Schaltfläche in Form des Buchstaben "X" auf dem Hauptmenü klicken.

Übrigens erhalten Sie auch während des Spieles Hilfestellung, wenn Sie die Taste H auf Ihrer Tastatur drücken. Für diese Zeit wird das Spiel angehalten und untenstehender Bildschirm eingeblendet. Darauf werden die die Funktionen der einzelnen Menüs beschrieben.

Sie verlassen diesen Bildschirm per Klick auf die Schaltfläche inmitten des Screens.

In den folgenden Kapiteln erfahren Sie nähres zu dem Thema Steuerung. Wenn Sie die Lernmission innerhalb des Spiels vorziehen, können Sie auch einfach im Tutorial die Steuerung und die Kameraführung von "The I of the Dragon" erlernen. In diesem Fall können Sie sich die nächsten Seiten ersparen.

DIE KAMERA

In "The I of the Dragon" steuern Sie einen fliegenden Drachen und betrachten die Spielewelt aus seiner Perspektive. Sie bewegen sich dabei mehr oder weniger temporeich durch eine dreidimensionale Welt, greifen im Flug Gegner an und versuchen Ihrerseits Geschossen auszuweichen. Dabei kommt es darauf an, wie gut Sie Ihre Bewegungen im Zusammenspiel mit der Umgebung koordinieren. Wenn Sie eine Weile gespielt haben, werden Sie sehen, dass die Steuerung ganz einfach ist. Es ist jedoch sinnvoll, wenn Sie sich mit den grundlegenden Funktionen der Kamera, ihrer Bewegung und der Steuerung des Drachen vertraut machen.

KAMERAPOSITION

Sobald Sie das Spiel starten, befindet sich die Kamera direkt hinter dem Drachen, sodass Sie Ihr Alterego im Flug beobachten können. Dies ist die Position "**Drachenkamera**". Vielleicht bevorzugen Sie es, die Welt direkt aus der Ich-Perspektive des Drachen zu sehen? Es ist jederzeit möglich, den Standort der Kamera zu ändern. Drücken Sie auf die Taste C auf Ihrer Tastatur, um zwischen drei verschiedenen Kamerapositionen zu wechseln. Alternativ können Sie auch auf das Kamerasymbol in der rechten unteren Menüleiste klicken.

Anmerkung: Das Kamerasymbol ändert sich in Abhängigkeit der gewählten Perspektive). Dabei stehen folgende Symbole für:

Drachenkamera: die Kamera befindet sich kurz hinter dem Drachen (Ausgangsposition)

Ich-Perspektive: der Spieler sieht die Welt aus den Augen des Drachen

Folgende Kamera: ähnlich der Drachenkamera, diese Einstellung erlaubt es jedoch, rasch an ein Zielobjekt heran zu zoomen und mit der Kamera beim Zielobjekt zu verweilen. Eine nähere Beschreibung erhalten Sie im Kapitel Zoomen.

KAMERA SCHWENKEN

Sie verändern den Blickwinkel, indem Sie mit der Maus an die entsprechenden Bildschirmränder fahren. Bewegen Sie die Maus nach links, nach rechts, nach oben und nach unten. Damit schwenken Sie den Blickwinkel zu den Seiten, gegen den Himmel oder gegen den Boden.

Wenn Sie dabei das "Mausrad" oder die ⇧ Shift Taste auf Ihrer Tastatur gedrückt halten, reicht es aus, wenn Sie mit der Maus knappere Bewegungen ausführen. Viele Anwender empfinden diese Handhabung als wesentlich komfortabler. Man erspart sich ein großräumiges Herumfahren auf dem Mauspad.

Sie können die Kamera auch ganz einfach schwenken, indem Sie die Pfeiltasten ←, ↓, ↑, → oder Tasten 4, 2, 8, 6 auf Ihrem Nummernblock Num verwenden.

KAMERA ZENTRIEREN

Die Kamera kehrt in ihre Ausgangsposition zurück, indem Sie die Taste 5 auf Ihrem Nummernblock Num drücken.

ZOOMEN

Sie zoomen näher heran oder weiter weg, indem Sie am Mausrad nach vorne oder nach hinten drehen. Die + und die − Tasten auf Ihrem Nummernblock Num erfüllen denselben Zweck.

RASCH ZOOMEN MIT PERSPEKTIVENWECHSEL

Während Sie die Kameraposition "Folgende Kamera" aktiviert haben, steht Ihnen eine ganz besondere Funktion zur Verfügung. Wenn Sie einmal ganz schnell und nahe an ein Objekt heran zoomen möchten, dann drücken Sie kurz auf das Mausrad. Die Kamera wird dann rasch an die Stelle zoomen, auf die Ihr Mauscursor zeigt. Sie zoomen rasch zurück, indem Sie nochmals kurz das Mausrad drücken.

Ein rasches Heran- und Wegzoomen erreichen Sie auch, indem Sie die ⇧ "Shift" Taste gedrückt halten und dann die Bild↑ "Bild auf" und Bild↓ "Bild ab" Tasten betätigen.
Diese Funktion kann sehr sinnvoll sein, wenn Sie auf weite Distanzen kämpfen oder nach einem Monster suchen.

Ein besonderer Reiz liegt darin, wenn es Ihnen gelingt, direkt an ein bestimmtes Monster heran zu zoomen. Wenn Sie auf die eben beschriebene Weise einen Gegner ins Visier nehmen, verweilt die Kamera sogar bei dem Monster, während Ihr Drache weiter fliegt!
Dieser Perspektivenwechsel vom Standpunkt des Drachen weg hin zu einer "neutralen", den Gegner verfolgenden Kamera, kann sehr nützlich sein, wenn Sie einen speziellen Gegner nicht aus dem Auge verlieren wollen. Die Kamera löst sich (so lange Sie das wünschen) von Ihrem Drachen und begleitet das Zielobjekt.
Während Sie durch diese vom Drachen losgelöste Kameraperspektive das Monster verfolgen, können Sie Ihren Drachen wie gewohnt steuern und kämpfen lassen.
Sie haben das ausprobiert, aber nun sehen Sie zwar das Monster, haben aber Ihren Drachen aus den Augen verloren? Das ist gut möglich, doch eigentlich kein Problem. Klicken Sie mit der linken Maustaste in Ihren Sichtbereich, Ihr Drache wird sich dorthin begeben. Wenn Sie mit der Angriffstaste auf den beobachteten Gegner klicken wird Ihr Drache zum Ort des Geschehens kommen und wie gewohnt angreifen. Beide Aktivitäten (Fliegen und Angreifen) werden in späteren Kapiteln noch genauer beschrieben. Sie nehmen Ihre ursprüngliche Perspektive wieder ein, indem Sie erneut auf das Mausrad drücken oder indem Sie einen anderen Kameramodus einstellen.
Der beschriebene Perspektivenwechsel wirkt zu Anfang etwas irritierend, doch werden Sie nach einer Weile merken, dass er durchaus reizvoll ist, zumal Sie aus der Drachenperspektive die Wirkung Ihrer Angriffe immer völlig anders sehen, als wenn Sie sich vorübergehend auf Augenhöhe des Gegners begeben.

Die bisherigen Kapitel beschreiben, wie Sie den Blick durch die Kamera steuern, das heißt, wie Sie schwenken und zoomen. Dazu muss sich Ihr Drache nicht einen Zentimeter vom Fleck bewegen. Die folgende Darstellung befasst sich mit dem Fliegen und der Bewegung der Kamera.

FORTBEWEGUNG IM RAUM

Um zu fliegen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Zielpunkt. Nun setzt sich Ihr Drache in Bewegung! Sobald Sie geklickt haben, wird das Flugziel Ihres Drachen mittels einer schmalen Lichtsäule dargestellt. Auf dieser Lichtsäule können Sie eine Verdickung erkennen, welche die aktuelle Flughöhe Ihres Drachen anzeigt.
Falls Sie es bevorzugen, Ihren Drachen per Tastatur zu steuern, verwenden Sie bitte die grauen Pfeiltasten. Die Pfeile nach links [←] und nach rechts [→] bewegen den Drachen in die entsprechenden Richtungen. Indem Sie die [↑] "Pfeil nach oben" Taste betätigen, fliegen Sie vorwärts. Wenn Sie Ihren Drachen mit der Tastatur steuern, wird kein Zielpunkt in Form einer Lichtsäule angezeigt, da Sie die Flugrichtung öfter regulieren. Achten Sie deshalb besonders auf ein Variieren der Flughöhe, wenn Sie die Tastatur zum Fliegen verwenden.

EINSTELLEN DER FLUGHÖHE

Es ist sinnvoll, die Flughöhe Ihres Drachen zu variieren. Fliegt er zu tief, gibt er eine wunderbare Zielscheibe ab. Es ist in der Regel sowieso das Beste, in Bewegung zu bleiben, wenn Sie nicht getroffen werden wollen. Dabei sollten Sie alle möglichen Bewegungsrichtungen nutzen, auch die Vertikale. Fliegen Sie höher, um auszuweichen und reduzieren Sie die Flughöhe, um besser zielen zu können. Denn es ist die andere Seite der Medaille, dass die Zielgenauigkeit Ihres Drachen nachlässt, wenn er zu hoch fliegt.

Sie ändern die Flughöhe, indem Sie die Maustaste auf dem Zielpunkt gedrückt halten und leicht nach oben oder unten bewegen. Weiterhin haben Sie die Möglichkeit, auf die entsprechenden Schaltflächen links unten auf Ihrem Bildschirm zu klicken.

Während eines heißen Luftgefechtes könnten Sie es als vorteilhaft empfinden, sich die Verwendung der Tastatur anzugewöhnen. Drücken Sie die Tasten Q und A oder Bild ↑ Bild auf und Bild ↓ Bild ab auf Ihrer Tastatur. Indem Sie so Ihre Manövrierfähigkeit im dreidimensionalen Raum optimal ausnutzen, haben Sie die Chance, selbst zielsuchenden Raketen erfolgreich auszuweichen.

TIPP: Sie können auch das Mausrad mit der Funktion der Flughöhenregulierung belegen. Standardmäßig bewirkt das Drehen am Mausrad das Heran- und Wegzoomen. Diese Grundeinstellung kann jedoch geändert werden. Öffnen Sie Ihren Optionsbildschirm und klikken Sie auf die Schaltfläche "Steuerung". Klicken Sie nun auf das Kästchen vor Mausrad, bis nach dem Doppelpunkt das Wort "Höhe" erscheint. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche am Bildschirm unten, um Ihre Änderung zu übernehmen.

FLUGTEMPO

Auch das Flugtempo können Sie beeinflussen. Drücken Sie auf die Tasten Pos 1 "Pos 1" und Ende "Ende" auf Ihrer Tastatur oder klicken Sie auf die Schaltflächen auf Ihrem Bildschirm unten links.

Schnell zu fliegen ist sicher ein gutes Mittel, feindlichen Angriffen auszuweichen, doch es ist ziemlich anstrengend. Ihr Drache stammt zwar aus dem göttlichen Geschlecht des Ungh-Agor, aber wenn Sie eine Weile mit Höchstgeschwindigkeit herum jagen, wird auch ein göttlicher Drache erschöpft sein.

Sein Durchhaltevermögen sinkt ab und er kann nur noch langsam fliegen. Das Durchhaltevermögen lädt sich wieder auf, indem Sie eine Weile langsam fliegen oder an einem sicheren Ort rasten.

In der Regel ist die normale Geschwindigkeit (Grundeinstellung) die Empfehlenswerte.

ORIENTIERUNG

Nutzen Sie zur Orientierung im Raum die Minikarte, welche auf Ihrem Spielbildschirm eingeblendet ist. Ihr Drache wird als gelbe "Pfeilspitze" dargestellt. Auf diese Weise können Sie seine Flugrichtung beobachten und korrigieren.

Sie blenden die Minikarte aus, indem Sie auf die "Eingabe" Enter Taste drücken. Ein erneutes Drücken auf die "Eingabe" Taste macht die Karte wieder sichtbar.

Mehr zur Minikarte finden Sie im Kapitel "Minikarte".

Bewohner des Waldes

Neben den Ausgeburten des Bösen und deren Brutstätten, die später im Handbuch beschrieben werden, gibt es auch friedfertige Bewohner in den Wäldern Nimoas. So kann es passieren, dass Ihnen lauter wundersame Geschöpfe über den Weg laufen, hoppeln oder springen. Ob Antilopen, mutierte Tentakelwesen, büffelähnliche Kreaturen oder sonstige Viecher, sie alle leben friedlich miteinander. Diese Wesen werden übrigens auch nicht von gegnerischen Monstern angegriffen.

Allerdings dienen diese Tiere nicht lediglich der Dekoration. Ihr Drache wird mit der Zeit nämlich hungrig. Wenn Sie ihn nicht füttern, wird er auf Dauer an Kraft verlieren. Für einen Snack zwischendurch sollten Sie sich immer Zeit nehmen. Wenn also gerade kein böses Monster in Sicht ist, müssen Sie wohl auch mit einem Waldbewohner Vorlieb nehmen. Der Hungerindikator am linken unteren Bildschirmrand zeigt Ihnen den "Magenfüllstand" Ihres Drachens an.

In höheren Leveln, wenn Ihr Drache Städte errichten kann, können solche Lebewesen ebenfalls wichtig sein.

So kann es passieren, dass Sie eine Stadt auf "Level 3" ausbauen müssen. Wenn Sie dann feststellen, dass keine Monster mehr vorhanden sind, und Ihre Stadtbewohner nicht über die benötigte Erdenergie verfügen, können Sie auch auf andere "Lebewesen" zurückgreifen.

ANGREIFBARE OBJEKTE

Zu Beginn des Spieles ist Ihr Drache noch jung und unerfahren. Daher trifft er noch nicht so gut, wie im späteren Spielverlauf. Zur Übung können Sie schon einmal auf Bäume schießen und diese entlauben. Auf diese Weise finden Sie zuweilen das eine oder andere versteckte Monster.

Die tatsächlichen Angriffsziele sind jedoch die Monster, ihre Brutstätten und andere Objekte, welche einen grünen Punkt aufweisen, sobald der Mauscursor auf sie zeigt. Wenn Sie Ihren Drachen mit der Tastatur steuern, wird der grüne Punkt sichtbar, sobald der Focus auf das Objekt gerichtet ist.

Der grüne Punkt zeigt den Zustand eines Gegners oder eines gegnerischen Objektes an. Wenn ein Objekt oder ein Monster angeschlagen ist, sinkt der Pegel der grünen Farbe innerhalb des Kreises mit jedem Angriff, bis er schließlich rot wird und ganz verschwindet. Tote Gegner und zerstörte Objekte haben keine Zustandsanzeige.

Auch Menschen und Häuser der menschlichen Ansiedlungen tragen einen grünen Punkt und können angegriffen werden. Das sollten Sie in der Regel aber wirklich nicht tun...

Falls Sie einen besseren Überblick über die vorhandenen Monster in Ihrer Nähe gewinnen wollen, gibt es übrigens auch eine vornehmere Methode als die Entlaubung des Waldbestandes.
Drücken Sie die Taste [Y] auf Ihrer Tastatur (bzw. die Taste [Z], falls Sie eine amerikanische Tastatur verwenden) und alle Objekte werden mittels eines Wappens markiert. Da die Wappen über den Lebewesen schweben, sind auch im Wald versteckte Monster gut erkennbar. Nachstehend eine kurze Beschreibung der einzelnen, möglichen Wappen:

Wappen rot mit Querstrich = Monster
Wappen rot mit Punkt = Brutstätte
Wappen grün = Mensch
Wappen grün mit Stern = Magier bzw. Ungh-Agorit
Wappen weiß = Harmloses Tier bzw. Drachenfutter

ANGREIFEN

Die Drachen in "The I of the Dragon" verfügen über beeindruckende natürliche Waffen, die weit über das Speien von Feuer hinausgehen. Außer ihren kräftigen Lungen nutzen die Drachen auch magische Mittel. Sie können eine Menge spektakulärer Zauber wirken. Als dritte Möglichkeit, einen Gegner anzugreifen, wäre noch zu nennen, dass Ihre geflügelte Spielfigur auch ohne weiteres kleinere Gegner verspeisen kann. Bei allen Angriffsarten haben Sie die Auswahl zwischen einer Steuerung über die Tastatur oder die Maus. Beide Formen funktionieren parallel, sodass Sie je nach Situation und Vorliebe frei zwischen beiden Steuerungsformen wechseln können:

Maussteuerung:
Ihr Drache greift an, indem Sie mit der rechten Maustaste auf ein Ziel klicken. Wenn Sie die Maus zum Angreifen verwenden, besteht die Schwierigkeit darin, im richtigen Moment auf die meist beweglichen Ziele zu klicken. Sie müssen gleichzeitig fliegen, feindlichen Angriffen ausweichen und angreifen.

Tastatursteuerung:
Falls Sie Ihren Drachen per Tastatur steuern, fliegen Sie auf Ihr Ziel zu, bis es markiert ist. "The I of the Dragon" wird automatisch den Fokus auf den Gegner setzen, der sich am nächsten zur Bildschirmmitte befindet. Betätigen Sie dann die ⇥ Tabulator - Taste oder die ␣ Leertaste auf Ihrer Tastatur, um abzufeuern. Das Angreifen mittels Tastatur bietet den Vorteil, dass der Fokus sich mit dem Zielobjekt weiter bewegt.
Sie können sich ganz auf das Fliegen konzentrieren und dem feindlichen Feuer besser ausweichen!

TIPP: Sie können die Tastaturbelegung auch selbst definieren. Lesen Sie dazu bitte im Kapitel "Optionen", "Steuerung", "Tastatur" nach, oder blättern Sie zum Kapitel "Tastaturbelegung" am Ende des Handbuches.

Unabhängig von der Art der Steuerung gelten beim Angreifen folgende Grundsätze: Ihre Treffgenauigkeit ist höher, je näher Sie an das Objekt herankommen und je tiefer Sie fliegen. Mit der Zeit wird die Treffsicherheit Ihres Drachen besser, vor allem wenn Sie diese Fähigkeit weiter ausbauen. Weiteres zum Ausbauen von Fähigkeiten erfahren Sie im Kapitel "Statistiken".

NATÜRLICHE WAFFEN

Drachen verfügen über beachtliche natürliche Kampfmittel, die weit über das Speien von Feuer hinaus gehen. Es gibt drei verschiedene Grundtypen:

Waffentyp 1: Geschosse aus dem Schlund des Drachen über große Distanzen.

Waffentyp 2: Die sogenannten "Atemwaffen", bei denen der Drache die Gegner aus nächster Nähe "anhaucht".

Waffentyp 3: Zielsuchende Feuerwaffen, deren Technik auf geheimen chemischen Verbindungen der alten Griechen beruht, die durch die göttlichen Drachen Nimoas noch verfeinert wurden. Der dritte Waffentyp ist auf den Feuerdrachen Annoth beschränkt. Wie alle natürlichen Waffen werden auch diese zielsuchenden Waffen aus dem Schlund des Drachen abgefeuert.

Bei Annoth, dem Feuerdrachen, beruhen alle drei Waffentypen auf dem Element Feuer. Barroth, der frostige Magier, verwendet Eis für alle natürlichen Waffen und Morrogh, der Nekromant, verwendet ein Säure-Pestilenzgemisch für seine natürlichen Waffen.

Zu Beginn des Spiels ist die erste Waffe aktiv, wobei nicht alle Drachen gleich zu Spielbeginn über mehr als eine natürliche Waffe verfügen. Im Laufe des Spieles kommen bessere Waffen des jeweiligen Typs dazu.

Hier ein Überblick über die natürlichen Waffen:

Natürliche Waffen	Waffenstärke	Annoth	Barroth	Morrogh
1. Waffentyp	I	Brandgeschoss	Eisgeschoss	Säuregeschoss
	II	Fegefeuer	Megafroster	Todesgruß
	III	Höllenfeuer	—	Schwarzer Tod
2. Waffentyp	I	Gluthauch	Frosthauch	Todeshauch
	II	—	—	Pesthauch
	III	—	—	Pesthauch des Ungh-Agor
3. Waffentyp	I	Griechisches Feuer	—	—
	II	Babylonisches Feuer	—	—
	III	Nimoanisches Feuer	—	—

WECHSELN DER WAFFE

Falls Sie bereits mehr als eine natürliche Waffe zur Auswahl haben, können Sie zwischen den Waffen wechseln. Sie tun dies, indem Sie auf die entsprechende Schaltfläche an Ihrem Bildschirm links oben klicken. Wenn Sie mit der Maus über die Schaltflächen fahren, öffnet sich ein Infofenster, das den Namen der Waffe und eine Zahl anzeigt. Die Zahl ist die Kurzwahl der Waffe. Dies bedeutet, dass Sie Waffen auch durch Drücken der Taste 1 , 2 , 3 (nach Verfügbarkeit) auf Ihrer Tastatur auswählen können. Wenn Sie den Mauscursor etwas länger über der Schaltfläche ruhen lassen ohne zu klicken, öffnet sich ein größeres Infofenster, welches die Art der Waffe beschreibt.

HINWEIS: Falls sich kein Fenster mit den genannten Hinweisen öffnet, sobald Sie mit der Maus über die Schaltflächen fahren, haben Sie unter Hauptmenü: "Optionen" / "Spieleinstellungen" die Funktion "Textinfos" deaktiviert. Um die Textinfos wieder zu aktivieren, drücken Sie Ihre "Esc" Taste, um zum Hauptbildschirm zu gelangen. Klicken Sie dort auf die Schaltfläche Optionen und dann auf die Schaltfläche "Spieleinstellungen". Klicken Sie auf das Kästchen vor "Textinfos", um die Funktion zu aktivieren.

EINEN NATÜRLICHEN ANGRIFF AUFLADEN

Sie können Ihren Angriff wirkungsvoller gestalten, indem Sie die natürlichen Waffen Ihres Drachen aufladen.

Am Bildschirm oben links wird das verfügbare "Lungenvolumen" angezeigt, daneben befindet sich die "Ladeanzeige".

Sie laden eine Waffe auf, indem Sie die Angriffstaste (rechte Maustaste, Tab Tabulator, Leertaste) eine Weile gedrückt halten, bevor Sie sie wieder loslassen. Beobachten Sie dabei die Ladeanzeige. Ist die Ladeanzeige zu 50% angefüllt, haben Sie die Wirksamkeit des Angriffs um 50% erhöht. Ist die Ladeanzeige völlig gefüllt, haben Sie die maximale Lademöglichkeit erreicht. Der Schuss wird abgefeuert, sobald Sie die Angriffstaste loslassen.

Der zweite Waffentyp, die sogenannte "Atem- oder Hauchwaffe", nimmt hierbei eine Sonderstellung ein. Diese auf kurze Distanzen ausgerichtete Waffe wird immer GANZ aufgeladen, wenn Sie die Angriffstaste kurz drücken. Diese Grundeinstellung können Sie nicht beeinflussen.

Dennoch müssen Sie nicht jedes Mal warten, bis der Gluthauch, Frosthauch oder Todeshauch völlig aufgeladen ist. Das wäre in vielen Situationen auch nicht gesundheitsförderlich für Ihren Drachen, da man auf kurze Distanz und damit gefährlich nahe an den Gegner heran kommt. Falls Sie die Atemwaffe schnell einsetzen möchten, aber nur ein wenig aufladen möchten, dann halten Sie Ihre bevorzugte Angriffstaste KURZ gedrückt, bevor Sie sie loslassen.

Die dritte natürliche Waffe steht nur dem Roten Drachen Annoth zur Verfügung. Hierbei handelt es sich um eine äußerst raffinierte, zielsuchende Waffe, welche über weite Entfernungen eingesetzt wird und welche äußerst wirksam ist.

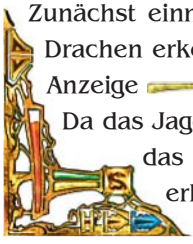
FANGEN UND ESSEN

Auch Drachen haben zuweilen Hunger! Zwar können sie lange ohne Futter aushalten, aber auf Dauer ist ein hungriger Drache weniger kampffähig als ein satter Drache. Zum Beispiel erholt sich Ihr Drache wesentlich langsamer von Verletzungen und sein Lungenvolumen leidet ebenfalls. Selbst die Fähigkeit zum Zaubern lässt nach, da die benötigte Zauberenergie, das Mana, langsamer fließt. Daher empfiehlt es sich, auf eine regelmäßige Kost zu achten.

Sie fangen ein Beutetier, indem Sie auf die Schaltfläche "Essen" unterhalb der Leiste der natürlichen Waffen klicken. Alternativ klicken Sie auf die Taste E auf Ihrer Tastatur. Nachdem Sie auf diese Weise den Ess- und Fangmodus aktiviert haben, drücken Sie wie gewohnt Ihre Angriffstaste. Dies ist entweder die rechte Maustaste, die "Leertaste" oder die "Tab" Taste. Nun wird sich der Drache seine Beute schnappen. Zum Verschlingen des Leckerbissens drücken Sie die Angriffstaste erneut.

Beachten Sie bitte, dass Ihr Drache nur kleinere Monster fangen kann. Die wirklichen großen Gegner stehen nicht auf seinem Speiseplan. Dies hängt mit den Tischsitten des Drachen zusammen. Er schnappt sich die Beute im Flug und verspeist sie in der Luft, indem er das Beutetier mit den Krallen festhält! Sehr schwere Monster kann er nicht mit sich herum schleppen!

Übrigens gelingt es nicht immer auf Anhieb, ein Beutetier zu fangen. Versuchen Sie es ruhig noch einmal. Falls Sie jedoch öfter scheitern, könnte es damit zusammen hängen, dass eine von zwei Voraussetzungen nicht gegeben ist:



Zunächst einmal muss der Drache Hunger haben. Einen hungrigen Drachen erkennen Sie daran, dass sein Hunger-Indikator, die gelbe Anzeige links unten, ziemlich leer ist.

Da das Jagen und Ergreifen der Beute sehr anstrengend ist, muss das Durchhaltevermögen Ihres Drachen hoch sein. Sie erkennen das aktuelle Durchhaltevermögen des Drachen an der grünen Anzeige unten links.

Aber keine Sorge, selbst bei hungrigen Drachen regeneriert sich das Durchhaltevermögen von selbst, wenn Sie eine Weile herumfliegen oder sich an einem ruhigen Plätzchen erholen. Sobald die Anzeige für Durchhaltevermögen angefüllt ist, gehen Sie erneut auf Beutefang.

MAGIE

Drachen verfügen über beachtliche natürliche Kampffähigkeiten, darüber hinaus sind sie auch magische Wesen und können beeindruckende Zauber wirken.
Die linke obere Seite des Bildschirms ist den natürlichen Angriffen vorbehalten, die rechte obere Seite des Bildschirms den Zaubern.

PLATZHALTER FÜR ZAUBER

Wieviele Zauber Ihr Drache verwenden kann, hängt davon ab, wie viele Platzhalter für Zauber er am oberen Bildschirmrand hat. Bei Spielbeginn ist nur ein Platzhalter vorhanden. Im Verlauf des Spieles können noch einige hinzu kommen. Insgesamt können Sie über maximal 12 Platzhalter (Slots) verfügen.
An der rechten Bildschirmseite befinden sich ebenfalls Platzhalter und Zauber, dieses sind jedoch Teil des Zauberinventars. Um Zauber zu wirken müssen Sie also zunächst einmal einen Zauber aus dem Inventar nach oben ziehen. Mehr dazu erfahren Sie in den folgenden Kapiteln.

ZAUBERINVENTAR

Da Sie im Laufe des Spieles viele neue Zauber erhalten, können nicht alle Zauber zu gleichen Zeit aktiv sein. Daher haben Sie an der rechten Bildschirmseite ein Zauberinventar. Dort befinden sich eingegraute Platzhalter für zurzeit nicht verwendete Zauber. Die Zaubersymbole in diesen Platzhaltern sind ebenfalls eingegraut.

Da das Inventar einen Teil Ihres Bildschirmes bedeckt, können Sie vorübergehend unsichtbar machen, indem Sie auf die Schaltfläche in der oberen rechten Ecke klicken. Falls Sie Ihr Inventar einsehen oder einen Zauber auswählen möchten, machen Sie es wieder sichtbar, indem Sie erneut auf die Schaltfläche klicken.

AUSWÄHLEN VON ZAUBERN

Falls Sie einen Zauber aus dem Inventar anwenden möchten, ziehen Sie ihn per "Drag and Drop" an den oberen Bildschirmrand oder führen mit der linken Maustaste einen Doppelklick auf das eingegraute Symbol aus.

Sie können nur so viele Zauber nach oben ziehen, wie Platzhalter am oberen Bildschirmrand vorhanden sind. Im Laufe des Spieles erhalten Sie zusätzliche Platzhalter, zum Beispiel als Belohnung für die Lösung mancher kniffligen Aufgabe oder indem Sie grüne Lichtkristalle sammeln. Lichtkristalle werden manchmal freigesetzt, wenn Sie Monsterbrutstätten zerstören. Sie sammeln sie ein, indem Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken. Mehr zu dem Einsammeln von Lichtkristallen, finden Sie im Kapitel "Lichtkristalle" in diesem Handbuch.

Falls Sie einen Zauber aus der oberen Liste austauschen wollen, so ziehen Sie ihn per "Drag and Drop" wieder in Ihr Inventar und wählen einen neuen Zauber aus.

AUFLADEN, AKTIVIEREN & WIRKEN VON ZAUBERN

Zauber am oberen Bildschirmrand laden sich automatisch auf. Hierbei wird ein blauer Ladering rund um den Zauber angefüllt. Bevor der Ladering nicht geschlossen ist, kann der Zauber nicht aktiviert werden. Sobald der Zauber vollständig aufgeladen ist, können Sie ihn aktivieren,

indem Sie mit der linken Maustaste auf ihn klicken. Nun wird die Aktivierungslasche nach unten ausgefahren, an der Sie einen einsatzbereiten Zauber erkennen.

Sobald Sie nun auf Ihre bevorzugte Angriffstaste drücken, wird der Zauber gewirkt! Entsprechend zu den natürlichen Waffen funktionieren die Leertaste, die Tab Taste und die rechte Maustaste als Angriffstasten.

Dies bedeutet, dass Sie keine natürliche Waffe mehr abfeuern können, solange die Aktivierungslasche eines Zaubers ausgefahren ist.

Das Wirken eines Zaubers hat Vorrang, die natürlichen Waffen sind so lange blockiert! Aus diesem Grund sollten Sie es sich gut überlegen, wann Sie Zauber aktivieren. Sie können nicht im Nachhinein einen natürlichen Angriff vorziehen! Und Sie können einen einmal aktivierten Zauber nicht wieder "abstellen". Sie können lediglich auf einen anderen Zauber "wechseln", indem Sie die entsprechende Funktionstaste (F1 - F12) drücken, oder mit der linken Maustaste darauf klicken.

Ein Zauber kann erst dann wieder aktiviert werden, wenn er wieder vollständig aufgeladen ist. Darum müssen Sie sich allerdings nicht kümmern. Sobald ein Zauber verwendet wurde, lädt er sich automatisch wieder auf.

REIHENFOLGE DER ZAUBER

Sie können mehrere Zauber gleichzeitig aktivieren. Die Anzahl wird nur begrenzt durch die Anzahl der vorhandenen Platzhalter am oberen Bildschirmrand.

Um mehrere aufgeladene Zauber in einer raschen Folge zu wirken, können Sie diese bereits vor der Schlacht aktivieren und eine Reihenfolge festlegen, in der die Zauber gewirkt werden sollen. Dann brauchen Sie nur noch die Angriffstaste mehrfach nacheinander drücken.

Drücken Sie auf die " Alt " oder die " Alt Gr " Taste und klicken Sie dabei auf bereits aufgeladene Zauber, sodass bei mehreren Zaubern die Aktivierungslasche ausgefahren wird. Die Reihenfolge wird nun anhand kleiner Zahlen unterhalb der Symbole angegeben. Sie entspricht der Reihenfolge, in der Sie auf die Zauber geklickt haben.
Sie ändern die Reihenfolge, indem Sie erneut die " Alt " oder " Alt Gr " Taste drücken und auf die Zauber klicken.

Auch hier gilt, dass zunächst alle aktivierten Zauber ausgeführt werden, bevor Sie wieder eine natürliche Waffe abfeuern können.

EIGENSCHAFTEN DER ZAUBER

Einige Zauber können auf den Drachen selbst angewendet werden, wie zum Beispiel Heilzauber. Klicken Sie hierzu mit der rechten Maustaste auf den Drachen.

Nicht jeder Zauber ist gleichermaßen akkurat. Ein Zauber kann zwar sehr kraftvoll sein, dafür aber ungenau und umgekehrt. Eine Auflistung der Zaubermerkmale erhalten Sie, wenn Sie den Mauscursor über dem Zaubersymbol verweilen lassen. Die sich öffnende Textinfo gibt Auskunft über folgende Werte:

Erfahrungsstufe: die Zauber sind nach Erfahrungsstufen gestaffelt. Einen Zauber der Erfahrungsstufe 15, können Sie erst erlangen, sobald Sie diese erreicht haben.

Stärke: dieser Wert gibt die Effektivität des Zaubers an.

Kapazität: die Kapazität zeigt an, wieviel Mana für den entsprechenden Zauber benötigt wird

Reichweite: wie die natürlichen Waffen unterscheiden sich auch die Zauber nach ihrer Reichweite. Berücksichtigen Sie in diesem Zusammenhang die zum Wirken des Zaubers benötigte Zeit!

Benötigte Zeit: damit ist die Zeitdauer gemeint, die verstreicht, bevor die Wirkung des Zaubers einsetzt. Manche Zauber benötigen eine gute Weile, bis sie wirken. Sie sollten diesen Wert in Zusammenhang mit der Reichweite berücksichtigen.

Dauer: die Zauber unterscheiden sich nach ihrer Wirkungsdauer. Dieser Wert ist vor allem dann interessant, wenn Sie zum Beispiel Zombies herauf beschwören, die an Ihrer Seite kämpfen, oder wenn Sie Ihre Feinde für eine bestimmte Dauer bewegungsunfähig machen. Bei vielen Zaubern spielt die Wirkungsdauer keine Rolle, zum Beispiel wenn Sie einen Felsklotz auf Ihre Feinde herunter fallen lassen.

MANA

Drachen sind magische Wesen und können zaubern. Hierfür benötigen sie Mana, magische Energie, welche zum Aufladen und Wirken der Zauber verwendet wird. Auf dem Spielbildschirm befindet sich rechts oben eine blaue Anzeige, welche die aktuell zur Verfügung stehende Zauberkraft in Prozent angibt.

Sie verbessern die magischen Fähigkeiten Ihres Drachen, indem Sie beim Aufstieg in eine neue Erfahrungsstufe Statistikpunkte in die Fähigkeit "Manakraft" investieren. Je höher der Manawert, desto schneller werden die Zauber aufgeladen! Dies wird umso wichtiger, je mehr Zaubersprüche Sie verwenden. Steigt der Wert für Mana, dann fließt die Zauberenergie allen Zaubern gleichermaßen schneller zu.

Zum Verteilen von Statistikpunkten auf Dracheneigenschaften lesen Sie bitte im Kapitel "Statistikbildschirm - Entwicklung Ihres Drachen".

Der Manawert erhöht sich um 10 Punkte, wenn Sie einen Satz blauer Lichtkristalle komplett haben! Lichtkristalle werden manchmal freigesetzt, wenn Sie Brutstätten der Monster zerstören. Sie schnappen sich ein Lichtkristall, indem Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken. Mehr zu dem Thema Lichtkristalle finden Sie im entsprechenden Kapitel in diesem Handbuch.

HINWEIS: Im Anhang A finden Sie eine vollständige Liste aller Zauber mit Eigenschaften und Beschreibung. Falls Sie sich nicht die Spannung nehmen lassen wollen, dann lesen Sie dort bitte nicht weiter!

ERFAHRUNGSSTUFEN

Wenn Sie Monster töten und deren Brutstätten vernichten, gewinnen Sie Erfahrungspunkte. Die genaue Anzahl an Punkten, die Sie jeweils erlangt haben, wird auf dem Bildschirm angezeigt. Bei einer bestimmten Anzahl Erfahrungspunkte steigt Ihr Drache eine Erfahrungsstufe auf.

An Ihrem Bildschirm ganz unten befindet sich eine schmale und unauffällige Linie, welche sich weiß füllt, wenn Sie an Erfahrung gewinnen. Anhand der weißen Linie können Sie während des Spieles jederzeit einen optischen Eindruck davon gewinnen, wann Sie die nächste Erfahrungsstufe erreichen werden.

Wieviel Prozent der zum Erreichen der nächsten Stufe benötigten Punkte Sie bereits erlangt haben, wird angezeigt, wenn Sie mit der Maus über die Schaltfläche S mit der Aufschrift "S" auf Ihrem Bildschirm links unten fahren. Das "S" steht für Statistik.

Wenn Sie auf die Schaltfläche "S" klicken, öffnet sich der Statistikbildschirm, wo Sie zusätzliche Informationen zu Ihren Erfahrungspunkten einsehen können.

Am Statistikbildschirm oben werden die Erfahrungspunkte angezeigt, die Sie bereits erreicht haben. Rechts daneben werden die Erfahrungspunkte angezeigt, die Sie insgesamt erreichen müssen, um zur nächsten Erfahrungsstufe aufzusteigen.

Wenn Sie mit dem Mauscursor über den rechten Wert fahren, öffnet sich ein Fenster, in welchem angegeben wird, wie viel Erfahrungspunkte Sie zum Erreichen der nächsten Stufe noch benötigen.

Die aktuelle Erfahrungsstufe wird ebenfalls angezeigt.

Sobald Sie die neue Erfahrungsstufe erreicht haben, macht ein optisches Signal neben der Schaltfläche "S" Sie auf diese Tatsache aufmerksam: der Schriftzug "LEVELAUFSTIEG" blinkt auf. Klicken Sie auf die Schaltfläche "S", um zum Statistikbildschirm zu gelangen, wo Sie nun eine Punkteverteilung vornehmen können, um

die Fähigkeiten Ihres Drachen zu entwickeln.

HINWEIS: Verwechseln Sie bitte nicht Erfahrungspunkte mit Statistikpunkten! Sie verteilen auf dem Statistikbildschirm keine "Erfahrungspunkte", sondern eine bestimmte Anzahl an "Statistikpunkten", die Sie mit dem Erreichen der Erfahrungsstufe erlangt haben!

STATISTIKBILDSCHIRM: ENTWICKLUNG IHRES DRACHEN

Ihr Drache ist bei Spielbeginn noch jung und unerfahren. Im Laufe des Spieles gewinnt er an Erfahrung und kann zum Beispiel zielgenauer schießen. Sie haben außerdem die Möglichkeit, die Entwicklung Ihres Drachen nach Ihren Wünschen zu steuern.

Machen Sie aus Ihrem Drachen zum Beispiel einen ganz besonders geschickten und schnellen Flugdrachen. Oder spielen Sie "The I of the Dragon" erneut, diesmal mit einem Drachen, den Sie

speziell zum Zaubern ausrüsten! Für die individuelle Ausgestaltung Ihrer Spielfigur benötigen Sie genügend Erfahrungspunkte und den Statistikbildschirm.

Sobald Sie eine neue Erfahrungsstufe erreicht haben, erhalten Sie ein optisches - LEVELAUFSTIEG - und ein akustisches Signal. Klicken Sie bitte auf die Schaltfläche auf Ihrem Bildschirm, um den Statistikbildschirm zu öffnen. Denn jedes Mal, wenn Sie eine neue Erfahrungsstufe erreichen, erhalten Sie Statistikpunkte, welche Sie auf die Eigenschaften Ihres Drachen verteilen oder in den Erwerb neuer Zauber stecken können. Die genaue Anzahl der Statistikpunkte, die zum Verteilen zur Verfügung stehen, wird am Statistikbildschirm unten angegeben.

ERWERB NEUER ZAUBER MITTELS STATISTIKPUNKTEN

Statistikpunkte können zum Erwerb neuer Zauber eingesetzt werden. Auf der rechten Seite des Statistikbildschirms befindet sich eine Liste von Zaubern. Zauber, die erworben werden können, sind farblich hervorgehoben, Zauber, die erst in höheren Erfahrungsstufen zur Verfügung stehen, sind eingegraut.
Um einen Zauber auszuwählen, klicken Sie auf sein Symbol und anschließend auf , falls Sie alle Statistikpunkte aufgebraucht haben. Damit geht der Zauber dauerhaft in Ihr magisches Arsenal über.

Wie viele Statistikpunkte ein Zauber kostet, wird am Bildschirm unten angezeigt. In der Regel sind die Zauber sehr teuer und wenn Sie ständig Zauber kaufen, bleiben Ihnen kaum Punkte für etwas anderes übrig.

Sie sollten jedoch die Entwicklung der natürlichen Fähigkeiten keinesfalls vernachlässigen, nur um jeden erhältlichen Zauber zu erwerben. Es ist besser, die Fähigkeiten des Drachen in einer gewissen Balance zu halten.

VERTEILUNG VON STATISTIKPUNKTEN AUF FÄHIGKEITEN

Sie erhöhen den Wert einer Fähigkeit, indem Sie auf die Schaltfläche (Plus) neben einer Fähigkeit klicken.

Flugtempo: erhöht die maximale Fluggeschwindigkeit Ihres Drachen.

Lebenspunkte: schenken Sie Ihrem Drachen mehr "Leben". So kann er den Angriffen der Feinde länger standhalten.

Regeneration: je höher dieser Wert, desto rascher erholt sich Ihr Drache von Verletzungen.

Feuerkraft: erhöht die Wirkung aller natürlichen Waffen.

Lungenvolumen: je größer das Lungenvolumen, desto besser kann der Drache seine natürlichen Waffen nachladen. Wenn Ihr Drache ein niedriges Lungenvolumen hat, leidet seine Angriffsfähigkeit mittels der natürlichen Waffen.
Im Extremfall geht Ihrem Drachen sogar die Puste aus! Aber keine Sorge, das Lungenvolumen lädt sich von selbst wieder auf. Doch bis dahin ist Ihr Drache allein auf seine Geschicklichkeit und seine magischen Fähigkeiten angewiesen. Wenn Sie Statistikpunkte in diesen Wert investieren, pfeift Ihr Drache nicht so schnell aus dem letzten Loch!

Manakraft: je höher dieser Wert, desto schneller werden die Zauber aufgeladen. Eine Beschleunigung wirkt sich gleichmäßig auf alle Zauber aus.

Ihnen steht jeweils nur eine begrenzte Anzahl von Statistikpunkten zur Verfügung. Machen Sie guten Gebrauch davon und beachten Sie den im nächsten Kapitel beschriebenen Kostenfaktor.

KOSTENFAKTOR

Wenn Sie eine bestimmte Fähigkeit um einen Punkt aufwerten möchten, hängt es vom jeweiligen Kostenfaktor ab, wie viele Statistikpunkte Sie tatsächlich für einen Fähigkeitspunkt benötigen. Mit anderen Worten: Fähigkeitspunkte kosten unterschiedlich viele Statistikpunkte, je nach Drache und Fähigkeit. Es ist also nicht egal, bei welchem Drachen Sie welche Fähigkeit fördern.

Ein Beispiel: nehmen wir an, Sie spielen den Feuerdrachen Annoth und haben gerade die zweite Erfahrungsstufe erreicht. Sie erhalten 25 Statistikpunkte und wollen Ihr Flugtempo verbessern. Als Ausgangswert verfügen Sie über 80 Punkte Flugtempo, verfügbare Statistikpunkte: 25. Sie klicken auf ✚ und erhöhen damit den Wert Flugtempo auf 81, Ihre verfügbaren Statistikpunkte sinken von 25 auf 22, da ein Punkt Flugtempo den roten Drachen 3 Statistikpunkte kosten.
Wenn Sie den Eisdrachen Barroth spielen, kostet Sie die Erhöhung des Flugtempos einen Punkt weniger, also nur 2 Statistikpunkte!

Den jeweiligen Kostenfaktor finden Sie in der Zeile einer jeweiligen Fähigkeit vor dem Pluszeichen.

Die genaue Verteilung der Kostenfaktoren bei den unterschiedlichen Drachen können Sie der Tabelle auf der folgenden Seite entnehmen. Die Gewichtung entspricht der natürlichen Veranlagung der drei Drachen. Dieser Veranlagung sollten Sie Rechnung tragen. Es kostet Sie einfach zu viele Statistikpunkte, um aus Annoth einen hervorragenden Magier zu machen, weil seine Stärke in den natürlichen Waffen liegt. Genauso wenig macht es Sinn, bei Barroth die natürlichen Waffen ganz besonders zu fördern, wo doch seine Stärken in der Magie und in der Beweglichkeit liegen.

Doch sollten Sie keine Fähigkeit ganz vernachlässigen, damit Ihr Drache nicht zu einseitig wird!

Sie verteilen Statistikpunkte, indem Sie in der Zeile der jeweiligen Fähigkeit auf die Schaltfläche + (Plus) klicken. Sie nehmen wieder einen Punkt weg, indem Sie auf die Schaltfläche − (Minus) klicken.

Falls Sie die Aktion abbrechen und die Punkte später verteilen möchten, klicken Sie bitte auf die Schaltfläche ABBRUCH. Damit gelangen Sie zurück zum Spiel, ohne dass eine etwaige Verteilung übernommen wurde. Die erlangten Statistikpunkte bleiben erhalten.

Wenn Sie alle Punkte verteilt haben und mit Ihrer Aufteilung zufrieden sind, klicken Sie bitte auf OK am oberen Bildschirmrand. Die Verteilung der Punkte kann danach nicht mehr rückgängig gemacht werden.

	Annoth	Barroth	Morrogh
Flugtempo	3	2	3
Leben	2	3	3
Regeneration	4	4	2
Feuerkraft	2	4	3
Lungenvolumen	3	4	2
Manakraft	4	2	3

Als letzter Wert wird Ihnen im Statistikbildschirm die Anzahl der verfügbaren Zauberslots angegeben. In diesen Wert können Sie leider nicht investieren. Sie erhalten zusätzliche Zauberslots, wenn Sie erfolgreich eine besondere Aufgabe lösen oder alternativ 5 grüne Lichtkristalle eingesammelt haben.

Schlussbemerkung zu den dreierlei Punkten in "The I of the Dragon":
Wenn Sie eine bestimmte Menge Erfahrungspunkte haben, steigen Sie eine Erfahrungsstufe auf. Dafür erhalten Sie Statistikpunkte. Mit den Statistikpunkten erwerben Sie Fähigkeitspunkte in Abhängigkeit vom jeweiligen Kostenfaktor.

Alle Klarheiten beseitigt?

WELTKARTE

Die Weltkarte verschafft Ihnen einen Überblick über den Zustand der einzelnen Länder und dient Ihrer Fortbewegung.

Sie öffnen die Weltkarte, indem Sie auf die entsprechende Schaltfläche auf Ihrem Bildschirm klicken oder indem Sie die Taste M auf Ihrer Tastatur drücken.

Zu Beginn des Spieles befinden Sie sich im Nordosten, in der Region "Mediterrano". Außer dieser Region sehen Sie weitere 11 Länder:

Crimea, Earthskull, Ferra, Forest, Golden Woods, Hole, North Star, Rockwood, Terra, Turf und Wonderland.

Sie erkennen die Region, in der Sie sich befinden, an der gelben Umrandung.

Alle Regionen, die blau umrandet sind, können Sie direkt von der Karte aus ansteuern. Andere Regionen werden erst später zugänglich. Um in eine andere Region zu fliegen, klicken Sie auf eines der blau umrandeten Länder!

Die Karte ist jedoch nicht nur Navigationsmittel, sie gibt auch wertvolle Hinweise über den Zustand des jeweiligen Gebietes. Wenn Sie mit dem Mauscursor über eine Region fahren, erhalten Sie im Infofenster unten Hinweise zu folgenden Punkten:

1) Vorhandensein und Zustand einer Stadt
   (Falls Sie in der Region eine Stadt errichtet haben wird in diesem Fenster die Ausbaustufe und der Zustand in Prozent angegeben.
2) Anzahl der Monster
3) Anzahl der Menschen
4) Angaben zur Zugänglichkeit der Region.

Diese Angaben erhalten Sie auch zu Regionen, die noch fest in der Hand der Monster sind und die Sie bisher nicht anfliegen können.

Einen schnellen Überblick verschaffen Ihnen die Symbole unten rechts. Wenn Sie mit dem Mauscursor über ein Gebiet fahren, leuchten nur die Symbole auf, wenn die dazugehörigen "Objekte" auch in der Region vertreten sind.

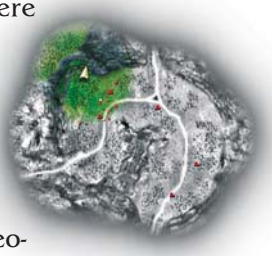
Symbol 1: Drache - Ihr Standort! (gelb umrandete Region)
Symbol 2: Stadt
Symbol 3: Menschen
Symbol 4: Eine Schlacht ist im Gange
Symbol 5: Monsterbrutstätte
Symbol 6: Monster

Städte erscheinen als grüner Punkt direkt auf der Landkarte. Feindliche Städte werden als rote Punkte dargestellt. Falls eine Schlacht im Gange ist wird dies als Ausrufezeichen auf der Karte dargestellt.

Die Weltkarte können Sie entweder mit einem Linksklick auf den Button auf der rechten oberen Seite des Sreens oder per Esc "Escape" Taste verlassen.

MINIKARTE

Während des Spiels ist eine Minikarte eingeblendet, welche Ihre unmittelbare Umgebung darstellt. Hierbei werden nur die Bereiche der Region angezeigt, die Sie bereits gesehen haben. Andere Kartenbereiche werden erst sichtbar, wenn Sie mit Ihrem Drachen das unbekannte Gelände durchfliegen.



Die Minikarte dient Ihrer Orientierung im Raum. Ihr Drache wird als gelbe "Pfeilspitze" dargestellt. Auf diese Weise können Sie seine Flugrichtung beobachten und ggf. korrigieren. Die Minikarte zeigt Ihnen auch an, wo sich Städte, Brutstätten und Monster befinden. Befreundete Lebewesen werden als grüne Punkte dargestellt, Gegner als rote Punkte. Monsterbrutstätten werden als große rote Punkte angezeigt, Städte dagegen als große grüne Punkte. Wenn Sie die Minikarte im Auge behalten, können Sie gegnerische Angriffe gut vorhersehen!

Sie blenden die Minikarte aus, indem Sie auf die "Eingabe" Taste Enter drücken. Ein erneutes Drücken auf die Enter Taste macht die Karte wieder sichtbar. Alternativ haben Sie die Möglichkeit, auf die Schaltfläche an der unteren rechten Seite zu klicken.

Städtebau

In "The I of the Dragon" können Sie Städte errichten und ausbauen. Es handelt sich hierbei um von Menschen bewohnte Städte. Falls Sie sich gerade am Anfang des Spieles befinden: Sie können nicht sofort eine Stadt bauen. Aber keine Sorge, wann und wo Sie eine Stadt errichten sollten, erfahren Sie während des Spieles.

Eine Stadt errichten

Eine Stadt kann nur an einer bestimmten Stelle einer Region errichtet werden. Dort befindet sich eine weithin sichtbare Erdenergiesäule! Zentrum einer jeden menschlichen Stadt ist der Altar, welcher um die Energiesäule herum gebaut wird und welcher die positive Erdenergie kontrolliert. Indem die Menschen die Erdkräfte für sich nutzen, gewinnen Sie Macht über die ganze Region. Es können keine weiteren Brutstätten mehr entstehen! Doch wiegen Sie sich nicht allzu sehr in Sicherheit, der Gegner ist findig und Sie müssen die Städte hegen und pflegen, damit Sie keine böse Überraschung erleben.

Sobald Sie die Aufgabe haben, eine Stadt zu errichten, wird dieser spezielle Bauplatz auch auf der Minikarte ausgewiesen! Suchen Sie die Erdenergiesäule und fliegen Sie ganz nahe an sie heran. Sobald Sie nahe genug sind, klicken Sie auf die Konstruktionsschaltfläche, die nun aktiv ist, am Bildschirm rechts unten. Die Stadt wird nun automatisch errichtet.

HINWEIS: Falls Sie keine Stadt errichten können, dann sind Sie entweder in einer Region, in welcher keine Stadt errichtet werden kann, Sie sind noch nicht weit genug im Spiel oder Sie befinden sich zu weit weg von der Energiesäule.

Zu Beginn des Spieles erwarten Sie Aufgaben, die zunächst gelöst werden müssen.

EINE STADT AUSBAUEN

Wenn Sie Ihre erste Stadt bauen, dann wird diese neue Ansiedlung zunächst die Ausbaustufe 1 haben. Solch eine "junge" Stadt ist feindlichen Übergriffen kaum gewachsen. Sie sollten also immer danach trachten, die Städte so weit als möglich auszubauen. Sie tun dies, indem Sie erneut auf die Konstruktionsschaltfläche klicken.

Falls ein Ausbau zurzeit nicht möglich ist, müssen Sie entweder eine offen stehende Aufgabe erfüllen oder haben noch nicht genügend Monster getötet. Die frei werdende Energie der Monster wird, von Ihnen meist unbemerkt, zum Ausbau der Städte genutzt. Manchmal sehen Sie auch einen der Seelenernter bei der Arbeit. Es handelt sich um eine Untergruppe der Ungh-Agoriten, welche die Seelen der getöteten Monster aufnehmen und zum Ausbau der Städte nutzbar machen. Sie verwenden hierzu einen raffinierten Recyclingzauber.

Wenn Sie mit der Maus über die Konstruktionsschaltfläche fahren, erhalten Sie alle notwendigen Hinweise rund um den Städtebau. Zum Beispiel, ob zurzeit eine Stadt errichtet werden kann oder in welchem Zustand sich eine existierende Stadt befindet. Ob ein Ausbau zurzeit möglich ist oder ob das Maximum erreicht ist. Falls Ihre Stadt angegriffen wurde, erhalten Sie hier Angaben über den Zustand der Stadt. Grundsätzlich gilt, dass Sie die Städte gut ausbauen sollten, bevor Sie in Ihrer Mission weiter ziehen. Beachten Sie hierbei auch die Hinweise Ihres Ratgebers Quibeck und Ihre Aufgabenstellung. Ihre aktuelle Aufgabe können sie jederzeit einsehen, indem Sie auf die Schaltfläche mit dem Fragezeichen klicken.

Zuweilen ist es notwendig, dass die Stadt einer bestimmten Region eine bestimmte Ausbaustufe erreicht, zum Beispiel um eine Zauberakademie zu betreiben.

Eine Stadt reparieren

Auch in Ihrer Abwesenheit erhalten Sie Hinweise über das Schicksal der sich selbst überlassenen Städte.

Bildschirmtexte machen Sie darauf aufmerksam, in welcher Region eine Stadt angegriffen wird, ob sie in der Lage war, sich selbst zu reparieren oder in welchem Grad der Zerstörung sie sich befindet. Manchmal ist es ratsam, in die betroffene Region zu fliegen und zu helfen. Reparieren Sie falls nötig die Stadt, indem Sie auf die Konstruktionsschaltfläche klicken und bauen Sie sie gegebenenfalls wieder aus.

Sie können sich jedoch immer Zeit nehmen und erledigen, was Sie gerade vorhatten.

HINWEIS: Eine zusätzliche Möglichkeit, den Zustand Ihrer Städte zu kontrollieren, besteht über die Weltkarte. Bitte lesen Sie hierzu im Kapitel "Weltkarte".

LICHTKRISTALLE & ERDENERGIE

Die Welt von Nimoa wird von zwei elementaren Energiequellen bestimmt: der **Lichtenergie** und der **Erdenergie**.

Die Erdenergie ist wichtig für den Bau der menschlichen Städte. Städte können nur an bestimmten Plätzen errichtet werden, dort wo Erdenergiesäulen aus der Erde treten. Der Hauptspielgegner Skarborr wiederum benötigt zum Austreiben seiner Monsterbrutstätten Lichtenergie, welche in Form von verschieden farbigen Kristallen an die Brutstätten gebunden wird. Beim Zerstören dieser "Sporenkapseln" Skarborrs werden die Lichtkristalle frei gesetzt. Sie können gesammelt werden und bringen dem Spieler einige nette Bonusgegenstände und Extras! Jedes eingesammelte Kristall wird am unteren Bildschirmrand im entsprechenden Platzhalter abgelegt. Es gibt drei verschiedene Lichtkristallfarben: rote, grüne und blaue.

Ein kompletter Satz bestehend aus 5 grünen Lichtkristallen ergibt einen neuen Platzhalter für Zauber. Ein kompletter Satz blauer Lichtkristalle erhöht den Wert "Manakraft" um 10 Punkte.

Ein kompletter Satz roter Lichtkristalle erhöht den Wert "Leben" um ebenfalls 10 Punkte.

Wie Sie sehen lohnt es sich also Monsterbrutstätten zu zerstören, auch wenn dies nicht explizit von Ihnen in Form einer Aufgabe verlangt wird. Ihr Drache wird es Ihnen danken!

MONSTER & IHRE BRUTSTÄTTEN

In "The I of the Dragon" entstehen die Monster in sogenannten Brutstätten, welche überall in der Spielwelt Nimoas aus der Erde schießen. Die Gestalt dieser Brutstätten kann sehr unterschiedlich sein, auch die Monster, die aus ihnen hervor brechen, sind sehr vielgestaltig. Doch gehen alle diese Ausgeburten des Bösen auf den Dämon Skarborr zurück, den Hauptspielgegner. Die Brutstätte ist Teil seines größtenteils unterirdischen und weit verzweigten Organismus, eine Art Sporenkapsel des Bösen. Solange eine Brutstätte nicht zerstört ist, wird sie immer wieder Monster hervor bringen.

TENTALUX: ein kleines, grünes Tentakelwesen, dessen Extremitäten beinahe gleichmäßig über den Körper verteilt sind. Einige der Fangarme haben die Funktion der Fortbewegung übernommen. Der Tentalux war ursprünglich ein Höhlentier und daher perfekt an ein Leben in der Dunkelheit angepasst. Um Opfer anzulocken, verfügte diese Urform des Tentalux über eine körpereigene Laterne, eine zu diesem Zweck umgebildete vordere Tentakel, welche er als eine Art leuchtender Angel verwendete. Die von Skarborr absorbierte Lebensform hat dieses Organ umfunktioniert zu einer tödlichen Energieschleuder. Die vormalige Locktentakel kann nun zum Angriff verwendet werden.

Leben	Größe	Hörweite	Sichtweite	Angriffsfrequenz	Reichweite	Präzision	Feuerkraft
35	mittel	150	200	mittel	0-100	mittel	5

GELBE HERZOGIN: eine gelb gefiederte Spinne, die sich in allen möglichen Lebensumfeldern wohl fühlt. Sie ist langsam, hinterlistig und zeigt ein gewisses Maß an Rudelverhalten. Sie tötet ihre Gegner durch giftige Stiche. Das Gift ihrer Drüsen kann auch auf kurze Distanzen geschleudert werden. Die leicht giftige, grüne Flüssigkeit wird dann von ihren vorderen Scheinfüßen abgefeuert.

Leben	Größe	Hörweite	Sichtweite	Angriffsfrequenz	Reichweite	Präzision	Feuerkraft
18	klein	100	150	niedrig	0-50	niedrig	4

ZOMBIES: das unterirdische Vordringen Skarborrs hat auch die Toten ihrer Ruhe beraubt. Sie wurden aus ihren Gräbern aufgescheucht und stehen nun unter dem Bann des Hauptspielgegners Skarborr. Die Zombies sind äußerst gefährliche Kontrahenten. Sie transportieren und bündeln die schwarze Energie Skarborrs und schleudern sie auf ihre Gegner.
Sobald die Energieströme die verwesten Körper der Zombies verlassen haben, suchen sie eigenständig ihr Ziel! Im Nahkampf sind die Zombies ebenfalls nicht zu unterschätzen, denn sie haben erstaunlich kräftige Hände, mit denen sie unermüdlich auf ihre Gegner einschlagen.

Leben	Größe	Hörweite	Sichtweite	Angriffsfrequenz	Reichweite	Präzision	Feuerkraft
35	klein	100	150	niedrig / hoch	0-50/0	-//-	15/5+5

QUADRILLA: Ein mächtiges Lebewesen auf Siliziumbasis! Da der Grundbaustoff dieses Ungetüms derselbe ist, der auch das Erdgestein zusammensetzt, besteht eine unheimliche Verbindung zwischen dem Quadrilla und bestimmten geophysischen Phänomenen, wie zum Beispiel dem Vulkanismus und den Geysiren. Diese Verbindung wird besonders offensichtlich an den magischen

Knotenpunkten der Erde! Trotz ihres stupiden Aussehens sind die Quadrillas schlau genug, sich einen Unterschlupf zu schaffen und einer direkten Konfrontation aus dem Weg zu gehen. Was weniger überraschen dürfte ist die Tatsache, dass sie über eine gut ausgeprägte körperliche Abwehr und XP xxx verfügen. Sie bewegen sich auf ihren Hinterbeinen fort, wobei sie ihre überdimensionierten vorderen Gliedmaßen zu Hilfe nehmen. Im Nahkampf setzen sie ihre vorderen Extremitäten äußerst effektvoll ein. Auf weite Distanzen sammeln sie gegenläufig gepolte magische Energie, welche Sie durch Zu-sammenklatschen der Hände entladen und in Richtung der Feinde schleudern. Die Quadrillas sind besonders gefährlich in geographischen Engpässen.

Leben	Größe	Hörweite	Sichtweite	Angriffsfrequenz	Reichweite	Präzision	Feuerkraft
60	klein	150	200	mittel / hoch	0-100/0	-//-	15/10

YACKURD: Die Yackurds verzehren mit Vorliebe eine bestimmte Sorte Kristalle. Diese harte Kost hat ihr Aussehen und ihren bevorzugten Aufenthaltsort geprägt. Sie bevorzugen Höhlen, wo sie nach ihren heiß geliebten Kristallen suchen. Hierzu verwenden sie ihren bizarr geformten Schädel. Der Oberkiefer ist sehr beweglich und darauf eingerichtet, hohe Energieladungen aus einer Drüse in der Mitte des Schädels abzuschleudern. Mit diesen "Sprengschüssen" arbeiten sich die Yackurds

Leben	Größe	Hörweite	Sichtweite	Angriffsfrequenz	Reichweite	Präzision	Feuerkraft
60	mittel	100	200	niedrig / hoch	0-250/0	Hoch/-//-	12.5/15+5

durch den Fels. Das Gehirn ist sinnigerweise unterhalb des Unterkiefers untergebracht. Man kann sich die Wucht eines solchen Sprengangriffs vorstellen, wenn er sich gegen ein anderes Lebewesen entlädt!

ZYKLOP: Hier handelt es sich um ein großes Säugetier mit aufrechtem Gang. Wie die Zyklopen, welche in vielen Sagen der Menschheit vorkommen, haben auch diese Exemplare ein einziges Auge. Diese Untiere aus Skarborrs Gefolgschaft leben in kleineren Stämmen zusammen. Sie sind am gefährlichsten, wenn sie im Rudel angreifen. Dabei benutzen sie eine Art Gabel, mit denen sie Steinbrocken herum schleudern. Es ist erstaunlich, wie akkurat sie mit den Gabeln zu zielen vermögen und mit welch beachtlich hoher Frequenz sie das tun. Nehmen Sie sich in Acht: diese Geschöpfe können auch im Doppelpack auftreten!

Leben	Größe	Hörweite	Sichtweite	Angriffsfrequenz	Reichweite	Präzision	Feuerkraft
50	mittel	150	200	hoch	0-300	Hoch	7.5

GEMEINER SCHLEUDERSCHNAPPER: Ein kleines Schalentier, dessen Unterkieferknochen sich extrem verändert haben. Sie ähneln mehr den Kauorganen der Reptilien und funktionieren auch entsprechend. Diese merkwürdigen Wesen verfügen außerdem über besonders starke und für Schalentiere unübliche Klauen. Angriffe mit den Klauen sind extrem gefährlich! Der gemeine Schleuderschnapper pflanzt sich fort, indem er seine Eier in Richtung potentieller Wirtstiere ejakuliert. Einmal freigesetzt, folgen die Eier auf unheimliche Art und Weise dem Zielobjekt, welches sich am nächsten befindet.

Leben	Größe	Hörweite	Sichtweite	Angriffsfrequenz	Reichweite	Präzision	Feuerkraft
35	mittel	150	200	mittel/hoch	0-75	-//-	6.6 /5*8

Man vermutet, dass sie hierbei der magischen Aura nachgehen, welche von dem Ziellebewesen ausgeht.

Einmal im Körper eines Wirtstieres angelangt, schaltet das Ejakulat das Immunsystem des Wirtes aus. Der Tod des Wirtstieres ist für die Fortpflanzung des Schleuderschnappers absolut notwendig, da zur Entwicklung der Jungen eine gleichmäßige Bruttemperatur von 35° Celsius von Nöten ist.

TRIXXTER: diese Flugechsen sind aus eidechsenartigen Vorfahren hervor gegangen. Die vorderen Extremitä-ten haben sich zu Flugorganen entwickelt. Die Flugechsen sind sehr schnell und beweglich, halten jedoch nicht viel aus. Mit anderen Worten, sie sind schwer zu treffen, man benötigt aber nicht viele Treffer, um sie auszuschalten. Sie sind auch nicht die besten Kämpfer, aber wenn sie einen Treffer landen, dann hat er meist eine fatale Wirkung! Die Trixxter-Echsen haben einen wunden Punkt: Aufgrund ihres eingegrenzten Sichtfeldes sind sie eine leichte Beute, wenn man sie direkt von oben angreift.

Leben	Größe	Hörweite	Sichtweite	Angriffsfrequenz	Reichweite	Präzision	Feuerkraft
50	mittel	150	250	mittel/hoch	0-100	mittel	5

ARACHNOLILAC: diese gigantische, violette Spinne hält sich meist in Wäldern oder auf Hochplateaus auf. Sie ist üblicherweise von einer ähnlichen, kleineren Spezies umgeben. Diese extrem giftige Spinnenart kann auf die spinnenübliche Weise Gift spritzen.

Leben	Größe	Hörweite	Sichtweite	Angriffsfrequenz	Reichweite	Präzision	Feuerkraft
140	groß	200	250	mittel/niedrig	0-50/0-200	mittel/hoch	4/20

Darüber hinaus vermag sie magische Energie zu sammeln, welche sie zusammen mit einer lang anhaltenden Ladung tödlichen Giftes auf die Gegner schleudert.

ZERBORG: Dieses grauenvolle Monster muss einfach die Schöpfung schwarzer Mächte sein! Es ist sehr schnell und beweglich, hat eine ausgezeichnete Abwehr und erholt sich unerhört schnell. Es kann unglaubliche Mengen magischer Energie durch seinen Körper pumpen und die dabei entstehenden Energieklumpen auf den Feind schleudern. Dazu verwendet es eine Drüse in seiner Schwanzwurzel, welche in erstaunlich rascher Folge magische Energie freisetzt. Die Zerborgs sind sehr robust und schwer zu besiegen.

Leben	Größe	Hörweite	Sichtweite	Angriffsfrequenz	Reichweite	Präzision	Feuerkraft
80	mittel	150	300	hoch	0-100	mittel	10

SCHAMANE: Die Schamanen gehören zum Stamm der Humanoiden, welche auf der Seite Skarborrs kämpfen. Es gibt verschiedene humanoide Untergruppen. Die Schamanen können im Nahkampf nicht viel ausrichten. Wenn sie in Bedrängnis geraten, suchen sie lieber das Weite. Aber sie werden richtig gefährlich, wenn sie zusammen mit anderen ihrer Stammesangehörigen auftreten. Trotz ihrer kleinen Statur können die Schamanen einen Kampf für sich entscheiden, indem sie kleine, aber äußerst wirkungsvolle Feuerbälle um sich schleudern.

Leben	Größe	Hörweite	Sichtweite	Angriffsfrequenz	Reichweite	Präzision	Feuerkraft
50	klein	150	300	-//-	-//-	mittel	-//-/50

Diese Bälle setzen alles in Brand, womit sie in Berührung kommen! Schamanen können sich selbst und ihre Stammesange-hörigen heilen. Ihre größte strategische Bedeutung erlangen sie, indem sie Gegner langsamer werden lassen.

Diese Zeitlupenwirkung hat für den Gegner fatale Folgen, da er Angriffen aller Art kaum mehr ausweichen kann! Die Schamanen können mehrere Gegner gleichzeitig lahmlegen!

ARMBRUSTSCHÜTZEN: Diese Wesen gehören zu den Humanoiden. An beiden Armen führen Sie eine Armbrust mit sich, welche sie simultan ab schießen. Dies beeinträchtigt zwar ihre Treffgenauigkeit, aber wenn sie in Stoßtrupps auftreten, ist ihre gemeinsame Feuerkraft erstaunlich. Die weiblichen Exemplare kämpfen ebenso gut wie die männlichen, bevorzugen aber Waffen mit größerer Reichweite.

Leben	Größe	Hörweite	Sichtweite	Angriffsfrequenz	Reichweite	Präzision	Feuerkraft
20	klein	150	300	hoch	0-150	mittel	2.5+2.5

AMAZONE: Diese weiblichen Humanoiden zähmen schon seit vielen hundert Jahren gigantische Reittiere. Es heißt, sie kümmern sich auch um ihre Aufzucht. Sie lenken die Tiere mit ihren Knien, doch es besteht die Vermutung, dass sie auch eine geistige Kontrolle über sie ausüben.

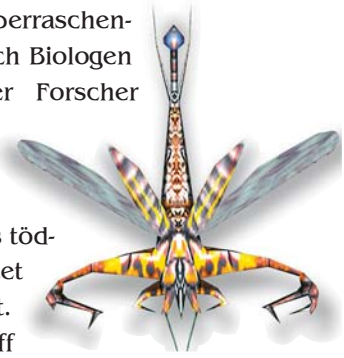
Leben	Größe	Hörweite	Sichtweite	Angriffsfrequenz	Reichweite	Präzision	Feuerkraft
100	mittel	150	300	hoch	0-150	mittel	2.5+2.5

Ihre magischen Fähigkeiten mögen ein Übriges dazu beitragen, dass sie in der Lage sind, sich diese Ungetüme zu unterwerfen. Zusammen bilden sie mächtige Kampfeinheiten, die sowohl auf lange Distanzen als auch im Nahkampf eingesetzt werden. Die mächtigen Hörner der Reittiere werden künstlich verlängert und durch geschmiedete Eisenspitzen verstärkt. Diese Kappen schützen nicht nur die Hörner, sie durchbohren auch die stärkste Rüstung.

GANGLIN: Ungleich ihrer friedliebenden, pflanzenfressenden Vorfahren, ist diese von Skarborr absorbierte Lebensform zu einem starken Kämpfer mutiert. Ganglins bevorzugten ursprünglich einen warmen Lebensraum, sind jedoch heute in der Lage, sich an alle möglichen Lebensumfelder anzupassen und sogar auf magische Weise die Temperatur ihrer Umgebung zu beeinflussen. Sie haben mächtige untere Zähne und einen kahlen Schädel, eine Kombination, die es ihnen erlaubt, äußerst erfolgreich nach Wurzeln zu graben. Unter Skarborrs Einfluss nutzen sie ihre natürlichen Fähigkeiten für den Kampf und haben darin eine beeindruckende Fertigkeit entwickelt.

Leben	Größe	Hörweite	Sichtweite	Angriffsfrequenz	Reichweite	Präzision	Feuerkraft
120	groß	150	300	mittel / niedrig	0-150/0	Hoch/-//-	25/20

LIBELLOPTER: Dieses Fluginsekt ist für seine überraschenden Angriffe gefürchtet. Schon früher haben sich Biologen für diese Spezies interessiert, aber so mancher Forscher hat bei dem Versuch, ein lebendes Exemplar zu fangen, sein Leben verloren. Das Fluginsekt greift an, bevor sein Opfer es überhaupt bemerkt hat. Falls der erste Schlag nicht bereits tödlich war, zieht sich das Insekt zurück und startet den nächsten Angriff aus sicherem Hinterhalt. Libellopter müssen vor dem nächsten Angriff Kraft auftanken.



Leben	Größe	Hörweite	Sichtweite	Angriffsfrequenz	Reichweite	Präzision	Feuerkraft
50	groß	150	300	niedrig	150	-//-	20

Da sie keine natürlichen Feinde haben, sind diese gefürchteten Fluginsekten mit der Zeit ein wenig unvorsichtig und auch ein wenig plump geworden.

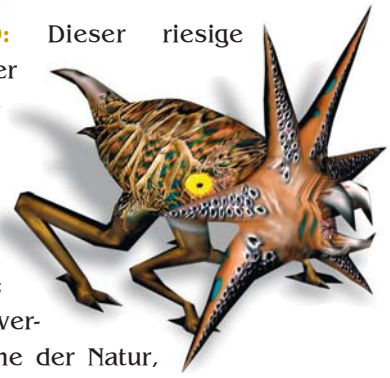
STEGOREX: Diese gigantischen Reptilien sind wahre Überlebenskünstler. Es ist offensichtlich, dass sie über eine starke Abwehr verfügen. Darüber hinaus sind sie von großer Vitalität. Auf dem Rücken tragen sie einen doppelten Kamm riesiger Hornplatten. In Gefahrensituationen schüttelt sich das Reptil, der ganze Körper gerät wellenartig in Bewegung und die Hornplatten reiben aneinander, sodass sich eine große Menge Energie auflädt. Diese Energie schleudern sie in Richtung des Feindes! Ein äußerst mächtiger Gegner!

Leben	Größe	Hörweite	Sichtweite	Angriffsfrequenz	Reichweite	Präzision	Feuerkraft
380	riesig	150	200	mittel/niedrig	200	niedrig	40

DSCHIKOSSUM: Die Dschikossum haben riesige und starke Weibchen. Diese führen die Stämme der Dschikossum an, da sie erstens besonders stark sind und zweitens einen überraschend überlegenen Intellekt haben. So können sie beispielsweise ihre Waffen selbst herstellen. Für die überdimensionierten Hämmer verwenden sie äußerst schwere "Himmelssteine". Dies sind Felsbrocken mit einem hohen Kristallanteil.

Leben	Größe	Hörweite	Sichtweite	Angriffsfrequenz	Reichweite	Präzision	Feuerkraft
75	mittel	150	300	niedrig/hoch	200	-//-/-//-	25/21

Sie verfügen auch über gewisse primitive Möglichkeiten, Zauber zu wirken. Mit ihren Hämmern etwa können sie magische Blitze schleudern, welche zum Beispiel einen Mammutbaum im Handumdrehen in einen Haufen Streichhölzer verwandeln.



GUARNO: Dieser riesige krebsartige Vierfüßer hat seinen ursprünglichen Lebensraum, das Meer, verlassen, um auf dem Lande sein Unwesen zu treiben. Er kann seinen inneren, spitzen Schnabel rasch ausfahren und der Beute eine lähmende Flüssigkeit injizieren, bevor er sie sich einverleibt. Es ist wohl eine weitere üble Laune der Natur, dass der Guarno darüber hinaus auch noch schädliche Energie auf seine Feinde schleudern kann. Dazu verwendet er seine Stachel.

Leben	Größe	Hörweite	Sichtweite	Angriffsfrequenz	Reichweite	Präzision	Feuerkraft
120	groß	150	300	mittel/niedrig	75	-//-/-//-	75/25

AMFIBRA: Dieser Alptraum einer Hybridform zwischen Säuge- und Beuteltier fühlt sich vor allem in tropischen Regionen zu Hause. Es ist eine besondere Eigenart der Amfibrae, dass beide Geschlechter Beutel haben. Die weiblichen Exemplare jedoch ziehen die Jungen auf, welche den Beutel nach einer Weile voll entwickelt verlassen.

Leben	Größe	Hörweite	Sichtweite	Angriffsfrequenz	Reichweite	Präzision	Feuerkraft
330	riesig	150	200	mittel	250	hoch	50*2

Die Brut unterscheidet sich von den erwachsenen Exemplaren lediglich durch einen kleineren Wuchs. Die Amfibrae verwenden brennende Steine für die Jagd, welche sie vor Gebrauch in ihren Beuteln erhitzen. Die einzigartige biochemische Zusammensetzung dieser Fortpflanzungsorgane dient also außerhalb der Brutzeiten als eine Art Backofen für die Steine.

KREPIERKÄFER: Dieses riesige Fluginsekt hat einen besonders robusten Chitinpanzer, welcher auch die stärksten Angriffe abblockt. Es verwendet eine spezielle magische Ladung für seine Angriffe, die allerdings nur auf kurze Distanz wirkungsvoll sind. Seine Flügel sind eigentlich zu schmal, um seinen Körper zu tragen. Dank gewisser magischer Ströme, welche die Auftriebskräfte auf magische Weise verdreifachen, kann der Krepierkäfer dennoch sehr gut fliegen.

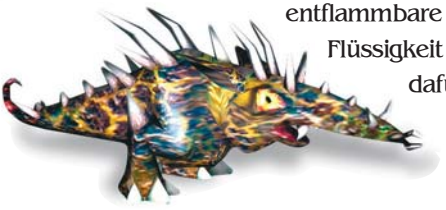
Leben	Größe	Hörweite	Sichtweite	Angriffsfrequenz	Reichweite	Präzision	Feuerkraft
200	groß	150	200	mittel	50	hoch	42

MUMPH: Der Mumph ist eine furchtbare Mutation zwischen einer etwas zu groß geratenen Kröte und einem Nilpferd. Er ist langsam und gemächlich, aber dafür umso gefährlicher. Der aufgepfropfte Oberkörper in Miniaturformat, der in keiner Relation zu dem Rest steht, ist äußerst beweglich. Aufgrund dieses "Doppelgebildes" ist das der Kreatur Sichtfeld praktisch uneingeschränkt. Die hohe Angriffs-frequenz lässt sich damit begründen, dass diese Ausgeburt des Bösen abwechselnd Ihren Drachen unter Beschuss nimmt.

Leben	Größe	Hörweite	Sichtweite	Angriffsfrequenz	Reichweite	Präzision	Feuerkraft
400	riesig	200	300	mittel/hoch	100	hoch	25/50

ELEFANTOM: Dieses Tier benutzt zwei Körperextremitäten für die Fortbewegung. Sein lang gezogener und gestachelter Körper ist perfekt ausbalanciert. Daher ist das Tier flink und beweglich. Es stößt für den Menschen kaum hörbare Töne aus, deren von der Umgebung zurückgeworfenes Echo ihm

als Orientierung dient. Daher hat es auch relativ große Ohren. Das eingebaute Echolot erlaubt es dem Elefantom, sich sicher in der Dunkelheit zu bewegen, doch sind Elefantome auch zuweilen tagaktiv. Das Elefantom verwandelt die mineralienreiche Nahrung in eine leicht entflammbare Flüssigkeit. Der eigens an diese Flüssigkeit angepasste Verdauungstrakt sorgt dafür, dass Elefantome die Flüssigkeit durch den Rüssel herausrülpsen, wobei sie an der Rüsselspitze durch ein Funken schlagendes Organ entzündet wird. Das Elefantom kann auf diese Weise einen langen Feueratem auf seine Gegner richten oder Feuergeschosse über weite Distanzen schleudern.



Leben	Größe	Hörweite	Sichtweite	Angriffsfrequenz	Reichweite	Präzision	Feuerkraft
250	groß	150	300	mittel/niedrig	150/50	-//-	20/-//-

SCHWERTKÄMPFER: Die Schwertkämpfer sind die Elitetruppe der Humanoiden. Sie haben eine spezielle Ausbildung durchlaufen und zeichnen sich durch Cleverness, hohe Geschwindigkeit und ausgezeichnete kämpferische Fähigkeiten aus. Sie kommen ohne Rüstung aus und laufen lieber mit einem Affenzahn davon, sobald sie in die Bredouille kommen. Ein Schwachpunkt dieser ausgezeichneten Krieger ist die Tatsache, dass sie ein bisschen unorganisiert sind.

Leben	Größe	Hörweite	Sichtweite	Angriffsfrequenz	Reichweite	Präzision	Feuerkraft
40	mittel	150	200	hoch	0	-//-	2.5+2.5

Im Kampf stürzen sie sich auf ihren stärksten Gegner. Ein disziplinierter Kontrahent hat hier die Möglichkeit, das Kampfgeschehen zu seinen Gunsten zu entscheiden.

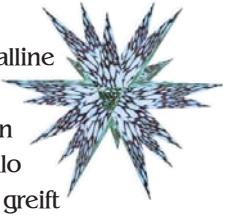
MEUCHELSCHWINGE: Meuchelschwingen sind begnadete Flugmonster. Sie halten extrem große Temperaturschwankungen aus, sind also resistent gegen Hitze und Kälte. Ihr Verbreitungsgebiet ist ebenfalls erstaunlich: man findet sie sowohl in den Schneebergen der Region Earthskull als auch in den Wüstengebieten von Wonderland. Skarborr hat diese Flugmonster mit der Fähigkeit ausgestattet, Zauber zu wirken. Ein gewisser magischer Pfeil ist dabei der gefährlichste Zauberspruch der Meuchelschwingen. Ihre herausragenden Flugfähigkeiten, ihr Tempo, die hohe Feuerkraft verbunden mit magischen Fähigkeiten, ihr Durchhaltevermögen und die Tatsache, dass man so gut wie nie auf eine Meuchelschwinge alleine trifft, macht sie zu extrem gefährlichen Gegnern.

Leben	Größe	Hörweite	Sichtweite	Angriffsfrequenz	Reichweite	Präzision	Feuerkraft
100	groß	150	200	mittel/hoch	0-75/0	-//-	20/5*8

GRUNZ: Das Grunz ist eigentlich ein herzensgutes "Vieh", welches sich auf die Seite der Drachen geschlagen hat, um den Menschen im Kampf gegen das Böse zur Seite zu stehen. Die Urväter dieses Ungetüms stammen aus dem Jahre 2140 Durch vielfältige Mutationen erkennt man dem Grunz nicht mehr an, dass es sich eigentlich aus den Sporen der kyrotechnisch konservierten DNA eines Baufahrzeugs der Eurasian Dynasty entwikkelt hat. Lediglich einige Wesenszüge weisen noch darauf hin, dass es mit der damaligen Rasse etwas gemeinsam haben muss. Die Menschen in Nimoa werden es ihm hoffentlich danken...

WESEN, DIE HERAUFBESCHWÖRT WERDEN KÖNNEN

RIESENINSEKT: Dieses gigantische Fluginsekt hat einen äußerst robusten Chitinpanzer, welcher auch den größten Angriffen standhält. Es verwendet eine hochkonzentrierte magische Ladung zum Angriff, die jedoch nur auf kurze Distanzen eingesetzt werden kann. Sie haben schmale Flügel, welche eigentlich das Gewicht des Körpers nicht tragen. Sie nutzen gewisse magische Wellen zur Verstärkung des Auftriebs, sodass ihre schmalen Flügel die dreifache Masse tragen können.



STERN DER VERDAMMNIS: dieser Zauber ruft eine kristalline Erscheinungsform auf den Plan. Sie bewegt sich entlang magischer Stromlinien, die sich in ähnlichen Schwingungen wie ihr kristalliner Körper befinden und ein bläuliches Halo um ihren Körper hervor rufen. Der Stern der Verdammnis greift mittels rasch aufeinander folgender magischer Impulse an und ist über sehr große Reichweiten wirksam. Er eignet sich wunderbar gegen fliegende Gegner.

SCHWARM: Dieser Insektenschwarm tritt als zusammen gehörige Einheit auf. Er ist äußerst unempfindlich gegenüber gegnerischen Angriffen. Nur Waffen auf "Atembasis" sowie Angriffe, die auf ein Mal ein größeres Umfeld betreffen, können den Schwarm schädigen. Einige wenige Zauber können dem Schwarm ebenfalls gefährlich werden.

Speichern & Laden von Spielständen

Der Weg zu dem Bildschirm, auf welchem Sie Ihre Spielstände verwalten, führt immer über das Hauptmenü. Aus dem Spiel heraus gelangen Sie zum Hauptmenü, indem Sie die "Escape" [Esc] Taste auf Ihrer Tastatur drücken oder indem Sie auf die Schaltfläche "Optionen" klicken.
Im Hauptmenü befindet sich oben links die Schaltfläche "Spielstand speichern oder laden". Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um zur Schaltzentrale Ihrer gespeicherten Spielstände zu gelangen.

Im Fenster rechts oben befindet sich nun der Eintrag "<neu>". Klicken Sie auf diese Zeile und überschreiben Sie das Wort "neu" mit einer passenden Bezeichnung für Ihren Spielstand, zum Beispiel "Annoth hat Ärger". Bestätigen Sie Ihren Eintrag mit der Eingabetaste oder klicken Sie auf die Schaltfläche "Speichern" auf der linken Seite des Rades. Der Spielstand ist nun gesichert und wurde in die Liste der gespeicherten Spielstände übernommen.
Als Gedächtnisstütze erhalten Sie noch ein "Erinnerungsfoto" des gespeicherten Spielstandes im Ausgabefenster rechts unten. Besonders hilfreich sind die Angaben von Datum und Uhrzeit, falls Sie später nicht mehr genau wissen, welches der aktuellste Spielstand war.

Löschen eines Spielstandes: Wählen Sie einen Spielstand aus der Liste aus und klikken Sie dann auf den roten Spielstand-Schredder mit dem Texthinweis "Spielstand löschen" unterhalb der Liste. Sobald Sie die Sicherheitsabfrage bestätigt haben, wird der Spielstand endgültig aus der Liste gelöscht.

Laden eines Spielstandes: Wählen Sie einen Spielstand aus der Liste im rechten Fenster und klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Laden".
Bitte beachten Sie, dass Sie einen Spielstand nur laden können, wenn Sie ihn zunächst einmal ausgewählt haben!

Sie gelangen zurück zum Hauptmenü, indem Sie auf die Schaltfläche ganz rechts oben klicken.

Automatisch angelegte Spielstände

"The I of the Dragon" legt automatisch Spielstände für Sie an, welche mit folgenden Bezeichnungen in der Liste der Spielstände geführt werden:

Letzter Spielstart: speichert Ihre zuletzt begonnene Partie von "The I of the Dragon".

Erfahrungsstufe (+): Sobald Sie eine neue Erfahrungsstufe erlangen, wird ein Spielstand mit diesem Namen angelegt. Falls Sie also einmal vergessen haben, zu speichern, obwohl Sie sich gerade mühsam neue Statistikpunkte erkämpft haben und dann überraschend Ihre Spielfigur verlieren, so können Sie auf diesen automatischen Spielstand zurückgreifen.

Flug ins Ungewisse: Dieser Spielstand wird angelegt, wenn Sie zum Beispiel eine Region verlassen. Man weiß schließlich nie, was Sie in der neuen Gegend erwartet...

Übrigens gelangen Sie, wenn Sie diesen Spielstand laden nicht in die neue Region, sondern an die Stelle, an der Sie waren, bevor Sie über die Weltkarte reisten.

TIPP: Wenn es brenzlig wird, können Sie einen Spielstand rasch speichern, indem Sie die Tasten Strg und S drücken. Sie laden den Spielstand "Schnellspeichern", indem Sie die Tasten Strg und S drücken.

NOCH EIN TIPP: Sie müssen nicht zum Laden jedes Spielstandes den Bildschirm "Spielstand speichern und laden" ansteuern.
Da es am häufigsten vorkommt, dass man an der Stelle weiter spielen möchte, an der man aufgehört hat, zum Beispiel, wenn Sie das Spiel verlassen haben, um eine Einstellung in den Optionen vorzunehmen, gibt es vom Hauptmenü aus einen einfachen Weg, zurück zum Spiel zu gelangen: klicken Sie im Hauptmenü auf die zweite Schaltfläche von oben "Spiel wieder aufnehmen".
Dieselbe Schaltfläche hat eine weitere Funktion. Falls Sie "The I of the Dragon" ganz geschlossen hatten, können Sie mittels dieser Schaltfläche den allerletzten von Ihnen gespeicherten Spielstand laden. Die Schaltfläche trägt nun den Texthinweis "Letzten Spielstand: Spielstandname". Sie umgehen damit den umständlicheren Weg über den Bildschirm zum Verwalten der Spielstände.

Auf den folgenden Seiten haben wir für Sie die Standard-Tastaturbelegung zusammengefasst. In "The I of the Dragon" haben Sie aber auch die Möglichkeit eigene Shortcuts zu vergeben. Damit Sie sich diese nicht merken müssen, können Sie die vergebenen Kürzel im Kapitel "Eigene Tastaturbelegung" festhalten.

Tastaturbelegung Standard

- ← Nach links fliegen
- → Nach rechts fliegen
- ↑ Vorwärts fliegen
- 1 Erste Waffe
- 2 Zweite Waffe
- 3 Dritte Waffe
- E Fangen / Essen
- S Statistik Bildschirm
- ß Spielgeschwindigkeit -
- ´ Spielgeschwindigkeit +
- M Weltkarte öffnen
- O Hauptmenü / Optionen
- _ Aktuelle Aufgabe
- B Bauen / Reparieren
- + (Num) Heran zoomen
- - (Num) Weg zoomen
- R Nächstes Ziel
- T Vorheriges Ziel
- Z Auto Ziel

- Angreifen / Schießen — Leertaste / Enter
- Zauberreihenfolge — Alt / Alt Gr
- Höher fliegen — Q / Bild ↑
- Tiefer fliegen — A / Bild ↓
- Pause — P / Pause
- Kamera (Mausrad) — ⇩
- Rascher Zoom — ←
- Kamera zentrieren (Num) — 5
- Gegnersymbole anzeigen — Y
- Kameramodus ändern — C
- Flug stoppen — ↓
- Flugtempo erhöhen — Pos1
- Flugtempo verringern — Ende
- Screenshot erstellen — N
- Kamera links (Num) — 4
- Kamera rechts (Num) — 6
- Kamera auf (Num) — 8
- Kamera ab (Num) — 2
- Minikarte an/aus — Enter

Eigene Tastaturbelegung

Nachfolgend können Sie für die Zaubersprüche Ihrer Drachen die selbst definierte Tastaturbelegung notieren:

Annoth (Feuerdrache)		Barroth (Eisdrache)		Morrogh (Nekromant)	
F1		F1		F1	
F2		F2		F2	
F3		F3		F3	
F4		F4		F4	
F5		F5		F5	
F6		F6		F6	
F7		F7		F7	
F8		F8		F8	
F9		F9		F9	
F10		F10		F10	
F11		F11		F11	
F12		F12		F12	

☐ Nach links fliegen	☐ Weltkarte öffnen	☐ Angreifen/Schießen
☐ Nach rechts fliegen	☐ Optionen	☐ Zauberreihenfolge
☐ Vorwärts fliegen	☐ Aktuelle Aufgabe	☐ Höher fliegen
☐ Erste Waffe	☐ Bauen / Reparieren	☐ Tiefer fliegen
☐ Zweite Waffe	☐ Heran zoomen	☐ Kamera
☐ Dritte Waffe	☐ Weg zoomen	☐ Flugtempo erhöhen
☐ Fangen / Essen	☐ Nächstes Ziel	☐ Tempo verringern
☐ Statistik Bildschirm	☐ Vorheriges Ziel	☐ Kamera auf
☐ Spielgeschwindigkeit -	☐ Auto Ziel	☐ Kamera ab
☐ Spielgeschwindigkeit +	☐ Minikarte an/aus	

Es gibt eine Menge nützlicher und oft ziemlich beeindruckender Zauber in "The I of the Dragon". Es ist eine Herausforderung, alles darüber selbst heraus zu finden. Es macht aber auch einen Heidenspaß! In den folgenden Tabellen finden Sie alle möglichen Infos zu den Zaubern im Überblick. Entscheiden Sie selbst, ob Sie hier weiter lesen möchten, oder nicht.

ALLGEMEINE ZAUBER

Aufgaben-Detektor: dieser Zauber hilft Gegenstände, zu finden, die Sie zur Lösung bestimmter Aufgaben benötigen.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
7	0	100	0	1.5	30

Brutstätten-Detektor: Wenden Sie den Zauber auf sich selbst an. Alle Brutstätten in der Nähe werden rot aufglühen.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
7	0	100	0	1.5	60

Feuerstein: Quingors magische Kräfte werden mit diesem Zauber angezapft. Schleudern Sie mit Quingors Macht einen brennenden Felsen auf Ihre Feinde.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
10	50	200	150	1.5	---

Meuchelschwinge: Beschwören Sie ein mächtiges Flugmonster!

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
10	800	800	100	5.5	---

Sofortige Heimkehr: Teleportiert Ihren Drachen in die Stadt oder zur Energiesäule, falls noch keine Stadt errichtet wurde.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
11	-299	300	200	4.2	---

Monster-Detektor: Wenden Sie den Zauber auf sich selbst an. Dann bemerken Sie Monster in Ihrer Nähe besser!

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
17	0	100	0	1.5	60

ANNOTH - DER FEUERDRACHE

Geysire: Zahlreiche feuerspuckende Geysire brechen aus der Erde hervor. Ein gutes Mittel gegen Anhäufungen von Monstern.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
1	75	300	100	1.5	---

Erdwall: Die Erde kommt in Bewegung! Sehr wirkungsvoll gegen feindliche Strukturen und alle möglichen bösartigen Kreaturen.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
2	90	450	50	1.5	---

Feuersbrunst: Fackeln Sie alles ab! Dieser Zauber setzt Wälder und Gegner gleichermaßen in Brand.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
4	40	400	100	3.7	---

Nebelbank: Erzeugt eine dichte Nebelbank! Alle Gegner im Nebel sehen nichts mehr solange die Wirkung des Zaubers anhält.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
6	0	100	200	1.5	10

Rachegeist: Beschwört einen rachsüchtigen Geist, welcher Ihre Feinde heimsucht. Er ist zwar nicht der Schnellste, doch sind seine Angriffe sehr wirkungsvoll.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
8	80	800	200	2.5	---

Barbecue: Dieser Zauber bewirkt eine langanhaltende und verheerende Befeuerung von Gegnern und gegnerischen Gebäuden.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
10	7	700	100	5.5	---

Feuerstern: Ein rotierender, selbstgesteuerter Stern verfolgt Ihre Feinde! Er ist zwar langsam, doch dafür räumt er in einem gewissen Umkreis ziemlich gründlich auf.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
12	160	800	300	2.5	---

Balsam: Dieser Zauber wird auf Annoth selbst angewendet und erhöht vorübergehend seine Selbstheilungskräfte.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
14	0	500	200	4.2	60

Gletscherpfeil: Ein magischer Pfeil, welcher sein Ziel einfriert! Sehr hohe Reichweite!

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
15	40	150	350	1.5	30

Lavabrocken: Schleudern Sie einen brennenden Lavabrocken auf Ihre Feinde.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
16	105	700	200	3	---

Meteor: Ein gigantischer Meteor fällt vom Himmel.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
18	400	2000	200	5	---

Argusauge: Dieser Zauber erhöht vorübergehend die Zielgenauigkeit Annoths.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
20	0	300	50	5	180

Vulkan: Lassen Sie einen feuerspuckenden Vulkan aus der Erde brechen! Giftige Rauchwolken und glühende Steinbrocken sorgen für ein Massensterben!

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
22	240	1200	200	5.5	---

Riesiger Lavabrocken: Schleudern Sie einen gigantischen Lavabrocken auf Ihre Feinde.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
24	200	1000	300	3	---

Feuerregen: Lassen Sie einen Feuerregen auf Ihre Feinde hernieder prasseln. Dieser Zauber wirkt auf einen größeren Umkreis und räumt mit vielfältigen Zielobjekten auf!

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
26	600	600	200	5	---

Feuergeister: Ein Schwarm rasender Feuergeister verfolgt Ihre Gegner.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
28	240	1200	100	5	---

Wut: Dieser Zauber wird auf Annoth selbst angewendet. In seiner Wut wird er noch schneller und seine natürlichen Waffen noch mächtiger!!

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
30	0	900	50	4.2	30

Titanensäule: Eine gigantische Säule wird aus dem Boden gestampft und bringt Ihre Feinde den himmlischen Mächten näher.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
34	35	1000	150	1.5	---

Götterdämmerung: Blitzschläge und Donnerkeile hageln auf die Feinde hernieder. Die Erde selbst kommt in Bewegung und vernichtet Ihre Feinde.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
38	370	1850	100	1.5	---

BARROTH - DER FROSTIGE MAGIER

Heimsuchung: Ein schnell ladender, zielsuchender Zauber mittlerer Stärke. Ideal für einen jungen Drachen.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
1	25	150	125	0.8	---

Froster: Dieser Frostzauber macht Ihre Gegner unbeweglich für eine gewisse Zeit.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
2	0	200	100	1.5	30

Läuterung: Hebt alle lang anhaltenden schädlichen Zauberwirkungen auf (z.B. durch Gift, Feuer, usw.)

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
3	0	250	200	5	1

Flitzpfeil: Dieser magische Pfeil ist äußerst schnell und hat eine große Reichweite.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
4	45	300	250	0.8	---

Delirium: Betroffene Feinde stellen vorübergehend keine große Gefahr mehr dar, da sie weniger gut zielen.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
5	0	150	50	1.5	60

Tarnkappe: Macht Ihren Drachen für die Dauer des Zaubers unsichtbar für Ihre Feinde. Sobald Sie angreifen, ist er wieder sichtbar.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
6	0	1100	50	5	45

Eisklotz: Dieser Eisbrocken lässt die Gegner vorübergehend in Kältestarre verfallen. Er hat auch eine schädigende Wirkung.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
7	80	400	200	3.7	30

Blendzauber: Alle Lebewesen in der Nähe werden vorübergehend geblendet.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
8	0	600	100	2.5	40

Windgeister: Ihr Drache wird schneller.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
9	0	500	50	5	45

Heilzauber: Heilt Sie selbst ode rein anderes Lebewesen. Heilzauber mittlerer Stärke.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
10	-39	200	50	5	---

Kabumm!: Eine Energiekugel, welche äußerst wirkungsvoll Gebäude demoliert.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
10	80	400	250	4.2	---

Bekehrung: Einige der schwächeren Monster kämpfen für eine Weile an Ihrer Seite.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
12	0	500	50	3.7	30

Blitzatem: Speien Sie Blitze auf Ihre Gegner! Ein mächtiger Zauber mit sofortiger Wirkung.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
14	50	200	100	0.8	---

Gletscherpfeil: Ein magischer Pfeil, welcher sein Ziel einfriert. Sehr hohe Reichweite.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
15	40	400	350	1.5	30

Tarnkappe des Drongon: Macht Ihren Drachen für die (extra lange!) Dauer des Zaubers unsichtbar für die Feinde. Sobald Sie angreifen, ist er wieder sichtbar.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
15	0	1800	50	5	120

Zauberschwinge: Beschert maximales Durchhaltevermögen.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
16	0	500	10	4.2	1

Spiegel: Reflektiert alle Angriffe auf Ihre Gegner zurück.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
17	0	900	200	4.2	45

Teleport: Dieser Zauber teleportiert Sie auf der Stelle an einen Ort in Sichtweite.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
18	-499	500	200	4.2	---

Sternschnuppen: Beschwört drei magische Sterne herauf, die ihr Zielobjekt verfolgen.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
18	60	600	200	2.5	---

Schutzengel: Absorbiert einige der auf Ihren Drachen gerichteten Angriffe.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
19	0	800	200	4.2	180

Großer Heilzauber: Heilt Sie selbst oder andere Spielfiguren. Ein mächtiger Heilzauber!

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
20	-79	400	200	5	---

Teleplopp: Dieser spezielle Teleportzauber rettet Sie vor einem tödlichen Schlag. Er teleportiert Sie automatisch in eine zufällige Richtung und deaktiviert sich dann.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
21	0	800	200	5	300

Frostwelle: Versetzt alle Lebewesen in Reichweite in eine Kältestarre für die Dauer des Zaubers.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
22	0	600	100	1.5	45

Blitzorgel: Eine Kugel, welche innerhalb einer gewissen Reichweite Blitze um sich schleudert.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
24	300	600	75	3.7	---

Blitzhagel: Blitze hageln vom Himmel!

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
25	42	1200	150	5.5	---

Tarnkappe des Ungh-Agor: Die Wirkung dieser Tarnkappe bleibt bestehen auch wenn Sie angreifen!

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
28	0	2500	50	5	30

Steinhagel: Lässt ein magisches Sperrfeuer aus Steinen auf die Köpfe Ihrer Feinde herab hageln.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
29	480	1600	200	5.5	---

Teleplopp des Ungh-Agor: Dieser spezielle Zauber teleportiert Sie in eine zufällige Richtung. Während seiner Wirkungsdauer kann er mehrfach seine rettende Wirkung ausüben!!

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
31	0	2800	200	5	30

Hirnwäsche: Dieser mächtige Bekehrungszauber wirkt bei fast allen Monstern. Für die Dauer des Zaubers kämpfen sie an Ihrer Seite.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
32	0	1500	50	3.7	120

Kammerjäger: Teleportiert Sie auf der Stelle zur nächsten Brutstätte.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
33	-799	800	200	4.2	---

Wunderspiegel: Reflektiert alle Angriffe auf Ihre Gegner zurück und schützt Ihren Drachen vor Schaden.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
34	0	2500	200	0.8	25

Blitzorgel des Ungh-Agor: Eine besonders energiegeladene Kugel, welche innerhalb einer gewissen Reichweite Blitze um sich schleudert.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
37	1300	2600	100	3.7	---

MORROGH- DER NEKROMANT

Kleiner Heilzauber: Ein Heilzauber. Er kann auf Sie selbst oder jedes andere Lebewesen angewendet werden.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
1	-19	100	50	5	---

Panik: Dieser Zauber erfüllt die Herzen der Feinde mit blankem Horror. Sie werden in heller Panik fliehen!

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
1	0	300	350	1.5	60

Kraftstrahl: Verläuft kerzengerade und zerstört alles, was ihm in die Quere kommt. Praktisch gegen Feinde, die in einer Reihe stehen.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
2	70	350	50	1.5	---

Zombie: Beschwört einen Zombie, der an Ihrer Seite kämpft, solange der Zauber anhält. Er verwendet zielsuchende Waffen und hat starke Hände.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
3	300	300	50	5.5	---

Erste Hilfe: Regeniert die Gesundheit aller herauf beschworenen Helfer. Nicht aber die Gesundheit des Drachen selbst.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
4	-9	100	50	1.5	---

Kleiner Krater: Lässt einen zerstörerischen kleinen Krater entstehen. Besonders gefährlich sind die Ränder des Kraters.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
5	120	400	125	5.5	---

Rieseninsekt: Beschwört ein riesiges Insekt, welches den Feinden schwer zusetzt. Das Insekt stirbt, sobald der Zauber verwirkt ist.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
6	800	800	50	5.5	---

Drachenpanzer: Dieser Zauber wird auf Morrogh selbst angewendet und bewirkt, dass seine Haut einen bestimmten Anteil des Schadens absorbiert.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
7	0	500	50	1.5	60

Giftspur: Dieser Zauber wird auf Morrogh angewendet. Ihr Drache wird eine verheerende Giftspur nach sich ziehen.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
8	0	600	50	4.2	60

Ödland: Der Untergrund verwandelt sich in verseuchtes Ödland. Schädlich für alle Wesen in der näheren Umgebung.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
9	120	600	100	5.5	---

Schwarze Drachenhaut: Erhöht die Widerstandskraft der herauf beschworenen Mitstreiter gegen Geschosse. Nicht aber die Widerstandskraft Morroghs selbst.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
10	0	300	200	1.5	60

Untote beschwören: Dieser Zauber erweckt jedwedes Lebewesen von den Toten, damit es an Ihrer Seite kämpft, solange die Wirkung des Zaubers anhält.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
11	-99	500	200	5.5	---

Zeitlupe: Alle Wesen innerhalb eines bestimmten Radius' werden merkbar langsamer. Dieser Zauber ist hilfreich gegen schnell feuernde Gegner.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
12	0	200	200	1.5	60

Stone Strike: Der Steinschlag zerstört alles innerhalb eines großflächigen Gebietes.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
13	160	800	100	2.5	---

Gletscherpfeil: Ein magischer Pfeil, welcher sein Ziel einfriert. Sehr hohe Reichweite.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
15	40	250	350	1.5	30

Zombies beschwören: Beschwört eine Gruppe von fünf Zombies, welche an Ihrer Seite kämpfen, solange die Wirkung des Zaubers anhält. Ihre zielsuchenden Waffen sind sehr nützlich gegen fliegende Feinde.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
15	1200	1200	50	5.5	---

Haste: Erhöht die Geschwindigkeit aller herauf beschworenen Mitstreiter, nicht aber die Geschwindigkeit Morroghs.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
17	0	300	200	1.5	45

Großer Krater: Lässt einen gefährlichen großen Krater entstehen. Der Krater ist besonders gefährlich an den Rändern.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
19	320	800	125	5.5	---

Insektenschwarm: Beschwört einen Schwarm wütender und angriffslustiger Fluginsekten.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
20	600	600	50	5.5	---

Felsblock: Ein gigantischer Felsbrocken fällt auf Ihre Feinde herab. Äußerst effektvoll und präzise.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
21	200	1000	200	5	---

Schleichender Tod: Der Feind siecht langsam vor sich hin und stirbt, wenn seine Fähigkeit, sich zu regenerieren nicht höher ist, als die Kraft des Zaubers.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
22	0	700	150	3.7	600

Stern der Verdammnis: Ein Energiestern aus einer anderen Dimension. Er schleudert in rascher Folge Blitze um sich und eignet sich wunderbar gegen fliegende Gegner.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
25	800	800	50	5.5	---

Giftige Supernova: Dieser Zauber wird auf Morrogh selbst angewendet und verursacht eine giftige Explosion.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
27	0	1200	1	4.2	30

Todespanzer: Dieser Zauber wird auf Morrogh selbst angewendet und bewirkt, dass seine Haut den moisten Schaden absorbiert.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
29	0	500	50	1.5	60

Berg erheben: Ein gigantischer Berg wird sich aus dem Boden erheben! Sehr ungesund für alle Wesen, die sich in der Nähe befinden.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
30	360	1800	200	5.5	---

Stern der Hoffnung: Ein Energiestern aus einer anderen Dimension. Er schleudert heilende Blitze um sich, mit denen herauf beschworene Mitstreiter geheilt werden.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
33	1000	1000	150	1.5	---

Erdelement: Beschwört eine Erdmacht, welche Ihre Feinde angreift. Die Erdmacht bleibt so lange bestehen, bis der Zauber verwirkt ist.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
35	1600	1600	50	5.5	---

Zornstachel: Erhöht die Geschwindigkeit und Angriffskraft aller Mitstreiter Morroghs, aber nicht seine eigene.

Erfahrungsstufe	Stärke	Kapazität	Reichweite	Benötigte Zeit	Wirkdauer
37	0	400	200	1.5	30

TROUBLESHOOTING-FAQs

(Frequently Asked Questions, Häufig gestellte Fragen)

Beim Starten der Installation erscheint die Meldung: ...Setup.exe ist keine gültige Win32-Anwendung". Was ist zu tun?

Wird diese Fehlermeldung ausgegeben, sollten Sie alle im Hintergrund aktiven Programme beenden. Sie erhalten Einsicht in eine Liste der momentan laufenden Programme indem Sie gleichzeitig die Tastenkombination STRG-ALT-ENTF drücken. Danach schließen Sie jedes einzelne Programm, außer SYSTRAY und Explorer. Starten Sie dien Installation erneut.

Bei der Installation von "The I of the Dragon" treten Probleme auf. Die Installation wird nicht ordnungsgemäß durchgeführt.

Haben Sie ein Virenerkennungsprogramm installiert, sollten Sie dieses vor der Installation deaktivieren. Aktive Virenscanner können den Ablauf einer Installation negativ beeinträchtigen.

Warum reagiert AutoPlay nicht, wenn ich den Datenträger einlege?

Das ist meist ein Konfigurations-Problem. Es gibt mehrere verschiedene Methoden, die AutoPlay-Funktion unter Windows zu aktivieren. Die Standardmethode ist folgende:

1) Gehen Sie über das Start-Symbol und dann über den Menüpunkt Einstellungen zur Systemsteuerung.
2) Bei der Systemsteuerung öffnen Sie das System mit einem Doppelklick auf das Symbol.
3) Klicken Sie auf das Blatt Gerätemanager, suchen Sie dort den Eintrag CD-ROM und klicken Sie auf das Pluszeichen davor. (Ist dort ein Minuszeichen zu sehen, nicht anklicken).
4) Mit einem Doppelklick auf das CD-ROM-Laufwerk in dieser Liste öffnen Sie den Bildschirm mit seinen Eigenschaften.
5) Klicken Sie oben auf Einstellungen.
6) Etwa in der Mitte sehen Sie einige Kästchen für Markierungshäkchen. Das unterste davon steht bei Automatische Benachrichtigung beim Wechsel.

Das Installationsprogramm stoppt immer wieder bei Erreichen einer bestimmten Prozentzahl. Wieso?

Es gibt drei mögliche Gründe für diesen Fehler:

1. Sie haben nicht genug Speicherplatz auf Ihrer Festplatte. Bitte löschen Sie überflüssige Programme, um mehr Platz frei zu machen, und installieren Sie "The I of the Dragon" erneut.
2. Dateien werden auf einen beschädigten Bereich Ihrer Festplatte geschrieben. Wenn das der Fall ist, sollten Sie Scandisk laufen lassen, und zwar mit der Option Intensiv. Nachdem das Programm seine Arbeit erledigt und die Platte für fehlerfrei erklärt hat, installieren Sie das Spiel noch einmal.
3. Vielleicht ist die CD/DVD selber durch Flecken oder Fingerabdrücke verschmutzt. Schauen Sie sich die CD/DVD an - ist sie schmutzig, reinigen Sie sie mit einem weichen, sauberen und fusselfreien Tuch, indem Sie von der Mitte der CD/DVD gerade nach außen wischen.

Beim Spielstart erscheint eine Fehlermeldung "Die Datei d3d9.dll kann nicht gefunden werden".

Installieren Sie die DirectX, Version 9.0b, und starten Sie den Computer neu. Nach diesem Vorgang sollte das Spiel funktionieren.

Wenn ich "The I of the Dragon" starte, verschwindet mein Mauszeiger und mein Rechner hängt sich auf.

Wahrscheinlich ist Ihr installierter Soundkartentreiber nicht kompatibel zu DirectX. Die einzige Lösung ist, sich einen DirectX 9.0-kompatiblen Treiber vom Hersteller Ihrer Soundkarte zu besorgen.

Im Spiel sind keine Musik und keine Soundeffekte zu hören, obwohl die Hardware richtig angeschlossen ist.

Stellen Sie sicher, das Ihre Soundkarte kompatibel zu DirectX 8 oder höher ist. Zudem sollten Sie sich mit dem Hersteller Ihrer Soundkarte in Verbindung setzen, um die aktuellsten Treiber zu erhalten.

Die Grafik wird verzerrt dargestellt.

Sie benutzen wahrscheinlich benutzen einen veralteten Graphikkartentreiber. Setzen Sie sich mit dem Hersteller Ihrer Graphikkarte in Verbindung, um einen aktuelleren Treiber zu erhalten.

"The I of the Dragon" bricht ohne Fehlermeldung ab und kehrt zurück zum Desktop.

Dieses Problem kann mehrere Ursachen haben. Hier eine Liste der häufigsten Übeltäter:

Vergewissern Sie sich, dass die CD-ROM/DVD-Rom sauber ist (überprüfen Sie die Leseoberfläche dem Datenträger auf Flecken und Kratzer).

Vergewissern Sie sich, dass das Spiel richtig installiert worden ist.

Vergewissern Sie sich, dass DirectX 9.0 richtig installiert worden ist.

Vergewissern Sie sich, dass Sie die aktuellsten Treiber für Ihre Graphikkarte haben und dass Sie DirectX 9.0 kompatibel sind.

Vergewissern Sie sich, dass Sie die aktuellsten Treiber für Ihre Soundkarte haben und dass sie DirectX 9.0 kompatibel sind.

Vergewissern Sie sich, dass die Option Virtual Memory auf Ihrem Rechner aktiviert ist.

Lassen Sie Scandisk laufen.

Lassen Sie die Defragmentierung laufen.

Löschen Sie alte temporäre Dateien (.TMP) aus dem Verzeichnis C:\WINDOWS\TEMP oder C:\WINx\TEMP auf Ihrer Festplatte (vom Windows Explorer aus) oder führen Sie eine Datenträgerbereinigung durch.

Vergewissern Sie sich, dass Sie keine Anti-Virus-Programme wie Norton's AntiVirus im Hintergrund laufen haben, wenn Sie das Spiel starten.

Vergewissern Sie sich, dass Sie keine Windows-Memorymanager wie QuarterDeck's QEMM im Hintergrund laufen haben, wenn Sie "The I of the Dragon" starten.

Vergewissern Sie sich, dass Sie keine Windows-Diskcachingprogramme im Hintergrund laufen haben, wenn Sie The I of the Dragon starten.

Vergewissern Sie sich, dass Sie den Norton's Crash Protector nicht im Hintergrund laufen haben, wenn Sie The I of the Dragon starten.
Versuchen Sie es mit einer Deinstallation des Spiels und anschließender Neuinstallation.
Verlassen Sie das Spiel, booten Sie Ihren Rechner neu und versuchen Sie es erneut.

Bitte beachten Sie: wenn Ihr Rechner zum Desktop zurückkehrt, während Sie "The I of the Dragon" spielen, sollten Sie auf jeden Fall den Rechner ganz neu starten, bevor Sie versuchen, weiterzuspielen. Sonst können DirectDraw oder DirectSound möglicherweise "hängen", und das Spiel kann dadurch Ihre Sound- und Graphikhardware nicht mehr ansprechen.

Ich bekomme die Fehlermeldung "xxxxxx.xxx nicht gefunden", wenn ich "The I of the Dragon" starten will.

Diese Fehlermeldung erscheint meist, wenn Ihr Computer MS-DOS-Treiber (16 Bit) statt Windows Treibern (32 Bit) für das CD-ROM-Laufwerk verwendet. Sie können das leicht bei der Systemsteuerung überprüfen (entweder klicken Sie auf den Arbeitsplatz und öffnen sie, oder Sie gehen über das Start-Symbol und dann über den Menüpunkt Einstellungen). Bei der Systemsteuerung öffnen Sie das System mit einem Doppelklick auf das Symbol, und wählen dann Leistungsmerkmale. Hier werden die Leistungsdaten Ihres Rechners zusammengefasst.

In einer der Zeilen sollte "Dateisystem: 32-Bit" stehen, und die letzte Zeile sollte lauten "Das System ist optimal konfiguriert". Steht aber irgendwo "Laufwerk X verwendet den MS-DOS-Kompatibilitätsmodus", dann sollten Sie sich vom Verkäufer Ihres Systems 32-Bit-Treiber für Ihr CD-ROM-Laufwerk besorgen und sie installieren.

Tipps zu Grafikproblemen

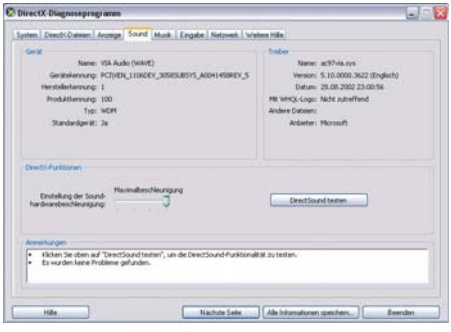
Sollte Ihre Grafikkarte zu heiß werden und daraufhin der Rechner mittem im Spiel neu booten, empfiehlt es sich eine niedrigere Auflösung bzw. eine niedrigere Monitorfrequenz einzustellen. Eine weitere Möglichkeit sind die Einstellungen des Grafikkartentreibers: sowohl Detonator Treiber (nVidia) als auch Catalyst Treiber (ATI) bieten den Benutzer die Möglichkeit der Leistungseinstellungen. Bei Problemen empfehlen wir Ihnen die Wiedergabequalität auf niedrig bzw. auf "Leistungsoptimiert" zu stellen. Antialiasing-Optionen, Anisotropische Filterung oder Texturschärfung belasten die Grafikkarte, führen zum Teil zu Darstellungsfehlern und sollten nur eingestellt werden, wenn die Komplett-Performance Ihres Rechners dies zulässt. Wenn keine der Einstellungen den gewünschten Erfolg gebracht hat, hilft auch hier vielleicht ein Treiberupdate.

Unter http://www.treiber.de finden Sie eine Liste aller Hardwarehersteller. Auf den Webseiten der einzelnen Hersteller stehen i.d.R. aktuelle Treiber zum kostenlosen Download bereit.

HINWEIS: Sollten Sie Ihren Grafikkartentreiber updaten, ist es zwingend erforderlich DirectX 9.x erneut zu installieren.

Tipps zu Soundproblemen

Wenn Ihnen obige FAQs nicht weitergeholfen haben, könnte Ihnen das Diagnoseprogramm weiterhelfen. Klicken Sie hierfür auf Start - Ausführen und geben Sie als Befehlszeile DXDIAG ein. Klicken nun auf den Karteikasten Sound.



Standardmäßig ist die Sound Hardwarebeschleunigung auf 100% eingestellt.

Stellen Sie probeweise den Schieberegler auf vorletzte Stufe (Standardbeschleunigung).

Starten Sie nun das Spiel erneut. Sollte es dennoch zu

Soundausgabeproblemen kommen, rufen Sie erneut DXDIAG auf und stellen Sie den Schieberegler auf "Minimalbeschleunigung".
Sollte Dir auch diese Option nicht den gewünschten Erfolg bringen, schalten Sie die Soundbeschleunigung komplett ab. Stellen hierzu den Schieberegler auf "Keine Beschleunigung". Wenn auch diese letzte Möglichkeit nicht den gewünschten Erfolg gebracht hat, hilft vielleicht ein Treiberupdate. Unter http://www.treiber.de finden Sie eine Liste aller Hardwarehersteller. Auf den Webseiten der einzelnen Hersteller stehen i.d.R. aktuelle Treiber zum kostenlosen Download bereit.

ALLGEMEINE HINWEISE

Für Windows Me Benutzer:

Der allgemeine Treiber für DVD-Laufwerke lässt sich nicht direkt von einer Applikation ansprechen. Aus diesem Grund kommt es bisweilen vor, dass die DVD-Edition von "The I of the Dragon", vergeblich versucht auf das Laufwerk zuzugreifen. Bitte nehmen Sie vor Spielbeginn einfach die DVD-Rom aus dem Laufwerk.

Für Windows 98 Benutzer:

Sollte Ihr Rechner mit mehr als 512 MB Ram ausgerüstet sein, kann dies, bedingt durch die Speicherverwaltungsproblematik des Betriebsystems, desöfteren (nicht nur bei diesem Spiel zu Abstürzen kommen. Bitte befolgen Sie nachstehende Schritte, um diesem Problem vorzubeugen:

Klicken Sie auf Start - Ausführen und geben Sie "Sysedit" ein
Selektieren Sie die Datei System.ini und fügen Sie folgende Zeilen hinzu:

[VCACHE]
MaxFileCache=524280

Speichern Sie die Änderungen ab und starten Sie den Rechner neu.

Für Windows XP Benutzer:

Auf einigen Systemen kann es vorkommen, dass Windows XP beim CD-Rom Wechsel während der Installation oder nach der Installation, vor dem Spielstart (wenn der "The I of the Dragon" Datenträger gerade entfernt wurde) eine Fehlermeldung ausgibt.

Diese Fehlermeldung ist auf die "Automatische Benachrichtigung beim Wechsel" zurückzuführen, die bei Windows XP nicht ohne Eingriffe in die Registry abschaltbar ist.

The I of the Dragon: topstart.exe - Kein Datenträger
Es befindet sich kein Datenträger im Laufwerk. Legen Sie einen Datenträger in Laufwerk E: ein.
Abbrechen
Wiederholen
Weiter

Klicken Sie in diesem Fall einfach so lange auf "Weiter", bis die Fehlermeldung verschwindet.

SERVICE & BESTELLHOTLINE

Unser Kundenservice berät Sie gerne bei Fragen zu Bestellungen, Lieferterminen, Verpackungen usw. Wenn Sie sich für unser reichhaltiges Produktsortiment interessieren, dann rufen Sie uns doch einfach an oder schicken Sie uns eine E-Mail:

DEUTSCHLAND
Deep Silver, department of Koch Media Deutschland GmbH
Lochhamer Str. 9
D-82152 Planegg / München
Telefon: 0180/1185795 (max. 0,046 €/Min: Ortstarif deutschlandweit)
http://www.kochmedia.de
bestellungen@kochmedia.com

ÖSTERREICH
Koch Media GmbH
Tivoligasse 25
A-1120 Wien
Telefon: 01/81506260
http://www.kochmedia.at
bestellungen@kochmedia.com

SCHWEIZ
Koch Media AG
Hodlerstr. 2
CH-9008 St. Gallen
Telefon: 0848 000 215 (max. 12 Rp./min.)
http://www.kochmedia.ch
verkauf@kochmedia.ch

TECHNISCHER KUNDENSERVICE

Wir haben das Produkt sehr vielen und ausführlichen Tests auf vielen unterschiedlichen Hardwarekonfigurationen unterzogen, so dass in der Regel keine Schwierigkeiten auftreten sollten. Dennoch ist es nicht möglich alle Konfigurationen auszutesten. Bevor Sie bei unserem technischen Support anrufen, legen Sie sich bitte folgende Details zu Ihrer Hardware zurecht :

Welches *Betriebssystem* benutzen Sie?
Was für einen *Prozessor* besitzen Sie und mit wie viel *Hauptspeicher* (RAM) ist Ihr Rechner ausgestattet?
Welche *DirectX Version* ist auf Ihrem Rechner installiert ?
Was für eine *Graphikkarte* und *Soundkarte* ist in Ihrem Rechner eingebaut?
Was für eine *Treiberversion* der Graphik- bzw. Soundkarte benutzen Sie?

Wenn Sie obige Informationen nicht parat haben, kann Ihnen das DirectX 9.x Diagnoseprogramm dabei behilflich sein. Klicken Sie hierfür auf Start - Ausführen und geben Sie DXDIAG als Befehlszeile ein. Unter dem Menüpunkt System liefert Ihnen das Diagnoseprogramm genaue Angaben zu Ihrem Rechner. Sollten Sie uns eine eMail schreiben, senden Sie uns bitte die Datei **DxDiag.txt** als gepacktes Attachment mit. Um diese Datei zu erhalten, öffnen Sie das DirectX Diagnoseprogramm und klicken Sie auf die Schaltfläche "Alle Informationen speichern".

KOCH Media Deutschland GmbH
Technischer Dienst
Lochhamer Str. 9
D-82152 Planegg / München
Hotline@kochmedia.com
http://www.kochmedia.de oder http://www.i-dragon.com

Telefonische Hotline (täglich von 7:00 bis 24:00):
Deutschland: 01805/656008 (0,12 Euro/Min. - deutschlandweit)
Österreich: 01/8150880
Schweiz: 0848 000 220 (max. 12 Rp./min.)
Fax: (0049) 089 / 242 45-241

Addon	Eine zusätzliche Software / oder Hardware, welche die Funktionalität einer bestehenden Anwendung oder Hardware erweitert. AddOns benötigen i.d.R. eine Vorgängerversion der Software.
AGP	Abkürzung für "Accelerated Graphics Port". Steckplatz für neue Grafikkartengenerationen.
ALT-Taste (S. 92, 93)	Auf Computertastaturen vorhandene Taste, die in Kombination mit einer anderen Taste dieser eine "Alt"ernative Bedeutung verleiht (z.B. Funktionsaufruf o.ä.). Die Tastaturbelegung in The I of the Dragon greift auch auch diverse ALT-Tastenkombinationen zurück, um diverse Aktionen durchzuführen.
Animation (S. 6, 24)	Darstellung von Bewegungsabläufen. Ähnlich wie bei einem Zeichentrickfilm wird Bild für Bild aufgebaut und dann präsentiert. Um nicht jedes Einzelbild zu erzeugen, werden sogenannte Keyframes verwendet. Viele Frames bestehen aus kleinen, routinemäßig erstellten Schrittfolgen, über Keyframes von einem bestimmten Frame hin zu einem vordefinierten Ziel.
Antialiasing (S. 112)	Auch "Kantenglättung" genannt dient zur Verminderung des Treppeneffekts, der durch Pixeldarstellung bei schrägen und gekrümmten Linien entsteht. Durch Interpolation - farbliche Angleichung benachbarter Bildpunkte - werden die "Treppenstufen" ausgeglichten. Dabei kann es allerdings passieren, daß die Darstellung von Linien breiter erscheint.
API	Abkürzung für "Application Programmer's Interface" oder "Application Programming Interface" - Programmier- und Anwendungsschnittstelle.
Arbeitsspeicher (S. 12, 22, 113, 115)	Siehe auch RAM, Hauptspeicher Schneller Speicher (auch Hauptspeicher genannt), auf den beliebig zugegriffen werden kann und der seinen Inhalt beim Abschalten des Stroms verliert.
Attachment (S. 115)	Datei-Anhängsel (z.B. ein Textdokument) einer E-Mail
Auflösung (Bildschirmauflösung, Grafikauflösung) (S. 22, 112)	Unter Auflösung versteht man die Anzahl der waagerechten und senkrechten Bildpunkte (Pixel), aus denen sich ein Monitorbild zusammensetzt. Grundsätz-lich gilt: je höher die Auflösung des Bildes, desto detailreicher ist die Darstellung des Bildschirminhaltes und desto größer ist der verfügbare Arbeitsbereich auf dem Bildschirm.
Auslagerungsdatei (Swap Datei) (S. 14)	... ist eine - oft temporäre - Datei, die moderne Betriebssysteme wie Windows auf der Festplatte eines Rechners anlegen, um im Arbeitsspeicher befindliche, aber aktuell nicht benötigte Informationen kurzfristig zwischenzuspeichern. Zwingend erforderlich wird die Auslagerungsdatei (neudeutsch auch als "Swapfile" bezeichnet), wenn die zu bearbeitenden Daten nicht im Arbeitsspeicher eines Rechners Platz finden.
Autozoom (siehe Zoom)	Eine Art Lupenfunktion. Sofern die "Autozoom"-Funktion angeschaltet ist, kann die Kamera nicht frei bewegt werden, der User kann lediglich hinein- und herauszoomen.
AVI	Abkürzung für "Audio Video Interleave". Gängiges Audio / Videoformat von Windows®.

STICHWORTVERZEICHNIS

Backup	Sicherheitskopie eines Datenbestandes.
Betriebsystem (S. 113, 115)	Betriebsysteme sind die derzeit wichtigsten PC-Programme. Ohne Betriebssysteme läuft kein Computer: sie verarbeiten vom Benutzer eingegebene Daten, verwalten die gespeicherten Dateien und kontrollieren angeschlossene Geräte wie Drucker und Festplatten. Gleichzeitig dienen sie als Basis für Anwenderprogramme und Spiele, die ohne den Unterbau des Betriebssystems nicht laufen können.
Bildschirmschoner	Ein Programm, das in Arbeitspausen auf dem Bildschirm erscheint und die Darstellung ständig verändert. Dadurch wird verhindert, daß sich ein unverändertes Bild in den Bildschirm "einbrennen" kann. Bildschirmschoner dienen auch dazu, den PC in Abwesenheit des Benutzers vor unerwünschtem Zugriff zu schützen.
Bildwiederholfrequenz Bildwiederholrate (S. 22)	gibt an, wie oft das Monitorbild in einer Sekunde aufgebaut wird. Je schneller dies geschieht, um so weniger flimmert das Bild (mindestens 75 Hz Bildwiederholfrequenz sind laut TÜV notwendig, damit der Anwender das Bild als flimmerfrei empfindet.). Zum Vergleich: beim Fernseher sind's 25 Bilder pro Sekunde .
Booten (S. 111, 112)	Bezeichnet das Laden des Betriebssystems nach einem Kalt- /Warmstart.
Browser (S. 14)	Abgeleitet vom Englischen "to browse" (durchblättern, schmökern, sich umsehen).
Bug (auf Webseite)	Englische Bezeichnung für "Wanze" oder "Käfer" und die umgangssprachliche Bezeichnung für einen Programmfehler.
Bug fix	siehe Patch
Bulletin Board System - BBS (Forum) (auf Webseite)	Ein Bulletin Board System entspricht einem virtuellen schwarzen Brett in einem Online-System, über das z.B. Gäste einer Web-Site oder auch Mitglieder eines geschlossenen Benutzerkreises Informationen kundtun können.
Button (Begriff kommt auf fast jeder Seite vor)	Englischer Begriff für "Schaltfläche"
CD, CD-ROM (S. 4, 12, 13, 14, 108, 109,110, 111)	Abkürzung für "Compact Disk" bzw. Abkürzung für "Compact Disc Read Only Memory"
Cheat	Wenn man bei einem Spiel am dritten Tag immer noch an derselben Stelle hängt und nicht weiterkommt, sinkt die Spiellust. Mit dem offiziellen Lösungsbuch können Sie neben der Komplettlösung auch von sogenannten "Cheats" Gebrauch machen, um z.B. eine Mission zu überspringen.
Chipsatz	Während der Prozessor in einem Computer die Berechnungen durchführt, steuert der Chipsatz den Transport der Daten zwischen den einzelnen Computer-Bauteilen, etwa vom Arbeitsspeicher zum Prozessor.
Codec (S. 14)	Software oder zur Entschlüsselung Signalen - in diesem Fall - Bezeichnung für den MPEG 4 Video Codec
Computervirus (S. 110)	Bezeichnung für Programme, die sich, wenn sie einmal geladen sind, beliebig vervielfältigen können und den Sinn und Zweck verfolgen, den Betriebsablauf eines Computers zu stören. Es gibt viele unterschiedliche Arten von Computerviren, die unterschiedliche Folgen haben.

CPU (S. 12)	Abkürzung für "Central Processing Unit" • englische Bezeichnung für Prozessor
Credits (S. 3, 124, 125)	Liste der Mitwirkenden an einem Projekt, mit Angaben über Ihre Position oder Tätigkeiten.
Cursor (S. 16, 25, 44, 53, 60, 62, 69)	Ein Zeiger auf einem Bildschirm, der überlicherweise mit Hilfe der Maus bewegt werden kann, um Textinformationen oder grafische Informationen an ihre Position zu bringen. Dieser Cursor wird auch als Grafikcursor bezeichnet (siehe auch Fadenkreuz).
Datei (eng.: file) (S. 13, 14, 15, 109, 110, 111, 113)	Zusammengehörende Daten, die mit einem Anwendungsprogramm erstellt und unter einem eindeutigen Namen auf dem Datenträger gespeichert werden.
Dateiattribut / Dateieigenschaft (eng.: file attribute)	Eigenschaften, die einer Datei zugewiesen werden können. Unter MS-DOS / WIndows gibt es die Attribute: Archive (Archivierungsstatus), Read Only (Schreibschutz), System (Systemzugehörigkeit) und Hidden (Sichtbarkeit). Unter Windows können diese per Rechtsklick auf die entsprechende Datei, im Menüpunkt Eigenschaften festgelegt werden.
Dateierweiterung (eng.: extension)	auch "Erweiterung", "Extension" oder "Suffix" • Bei Dateinamen die Erweiterung hinter dem Punkt. Viele Programme ordnen über die Dateierweiterung Dateien einer Anwendung zu - z.B.: TXT - ASCII-Textdatei, DOC - WinWord-Textdatei HTM oder HTML - HTML-Dokumente (S. 14).
Dateiname	Komplette Bezeichnung einer Datei, bestehend aus dem eigentlichen Dateinamen und der durch einen Punkt getrennten Dateierweiterung.
Dateisystem (S. 111)	Das Dateisystem ist der Teil des Betriebssystems, der Dateien verwaltet. Windows verwaltet überlicherweise ein FAT32 (File Allocation Table) oder NTFS (New Technology File System) Dateisystem.
Dateiverknüpfung (S. 14)	Logische Verbindung in WINDOWS zwischen einer Dateierweiterung und einem Anwendungs-Programm. Dieses ermöglicht beim Öffnen einer Datei (per Doppelklick bei der Dateiauswahl) den automatischen Start des zugehörigen Programms.
Dateiverzeichnis	Logische Einteilung auf dem Datenträger (z.B. projektbezogen), damit Daten (Zeichnungen, Texte),... auf dem Datenträger sortiert gespeichert werden können, um diese bei Bedarf schnell wiederfinden zu können.
Datenträger (S. 4, 13, 110, 113)	Medium zum dauerhaften Speichern von Daten. Darunter fallen Disketten, CD-ROM, Festplatte, Magnetband u.a
Defragmentierung (S. 110)	Ein Programm, das die Position von Datenelementen auf einem Datenträger verändert, damit Dateien zusammenhängend abgespeichert werden und schneller bearbeitet werden können.
Desktop (S. 14, 110, 111)	Allgemeine Bezeichnung für die Arbeitsoberfläche in WINDOWS.
Dialogbox	Ein Satz zusammengehöriger Optionen, die auf dem Bildschirm in Form eines Fensters oder einer Box angezeigt werden.
Direct 3D (S. 12)	siehe DirectX

STICHWORTVERZEICHNIS

Direct Draw	siehe DirectX. Die Direct Draw Schnittstelle ist Teil des DirectX Treibers der eine schnelle Übertragung von Bildinformationen an die Grafikkarte ermöglicht.
Directory	Englische Bezeichnung für "Verzeichnis" • gemeint ist in der Regel ein Dateiverzeichnis.
DirectPlay	siehe DirectX
DirectX (S. 12, 13, 109, 110, 112, 115)	DirectX (von Microsoft zur Verfügung gestellt) dient als eine Art Dolmetscher (Schnittstelle) zwischen dem Betriebssystem und spezifischer Multimedia-Hardware. DirectX beinhaltet die DirectDraw, Direct3D, DirectSound, DirectInput und DirectPlay Anwendungsschnittstellen und sorgt dafür, das spezielle Funktionen im grafischen und akustischen Bereich den jeweiligen Windowsanwendungen wie zum Beispiel Spielen zur Verfügung stehen.
DLL (S. 109)	Abkürzung für "Dynamic Link Library". Spezielle Programmroutinen, die erst aus einer sogenannten Programmbibliothek geladen werden, wenn diese auch benötigt werden. Dieses Verfahren spart Speicherplatz im Arbeitsspeicher.
Doppelklick (S. 13, 58, 108, 111)	Zwei Mausklicks innerhalb einer Zeitspanne, die n der Systemsteuerung festgelegt werden kann. Öffnet z.B. ein Dokument oder Programm.
Download (S. 4, 112, 113)	Bezeichnung für das (Herunter-) Laden von Daten aus einem Kommunikationssystem wie dem INTERNET. Bei einem Download werden Programme oder Dateien auf den eigenen Computer übertragen. Im Browser genügt dazu der übliche Mausklick.
Drag and Drop (S. 58)	Wörtlich: Ziehen und Fallen lassen • Technik in WINDOWS (ursprünglich von Apple entwickelt), um einzelne Teile von Dokumenten (z.B. eine Textpassage aus WinWord) mit der Maus markieren, mit gedrückter linker Maustaste in das Fenster einer anderen Anwendung ziehen und dort fallen lassen zu können. Der Text wird dann genau an der Stelle eingefügt, an dem sich der Mauszeiger befindet. Diese Methode nennt sich "Drag & Drop" und ist der einfachste Weg, Daten zwischen zwei Anwendungen auszutauschen (siehe auch OLE, Einbetten und Verknüpfung).
E/A-Adresse	steht für "Ein- und Ausgabeadresse" • Spezieller Speicherbereich für den Datenaustausch zwischen dem Betriebssystem und einem Gerät (Tastaturcontroller, Festplattencontroller, Grafikkarte, Gameport,...)
E-Mail, Email (S. 114, 115)	Abkürzung von "electronic mail"... ist der Postdienst, der über einen INTERNET-Anschluß zur Nachrichtenübermittlung dient.
ENTER	Die Taste auf der Tastatur des Computers, die der Wagenrücklauftaste bei einer Schreibmaschine entspricht (auch: Return), dient zum Beispiel dem Abschluß einer Befehlseingabe.
Echtzeit (S. 126)	Datenverarbeitung, bei der die Ergebnisse so schnell produziert werden, daß keine nennenswerte Zeitverzögerung gegenüber der absoluten Zeit auftritt.
EXE (S. 13, 108)	Dateierweiterung für ausführbare Dateien / Programme.
Experience Points	Englisch für Erfahrungspunkte.
FAQ (S. 108, 112)	Abkürzung für "Frequently asked questions" (= häufig gestellte Fragen) • Hierbei handelt es sich um Frage/Antwort-Listen die kurze und klare Antworten auf die am meisten gestellten Fragen enthalten.

Farbtiefe	Informationsmenge, mit der die Farbe eines Bildpunktes beschrieben wird. Für dieses Spiel empfehlen wir Ihnen 32Bit Farbtiefe einzustellen. Diese Einstellungen können in der Windows Systemsteuerung unter Anzeige -> Einstellungen vorgenommen werden.
Feature	Besonderes Leistungsmerkmal von Software.
Fehlermeldung (S. 109, 110, 111, 113, 114)	Meldung vom Betriebssystem oder dem Anwendungsprogramm an den Benutzer, wenn ein Fehler aufgetreten ist. Dabei kann es sich um einen Eingabe-, einen Programm- oder auch einen Hardwarefehler handeln.
Fenster (S. 14, 18, 19, 26, 53, 54, 62, 69)	Bildschirmbereich, der genau von seiner Umgebung abgegrenzt ist und zu einem zusammengehörenden Aus- oder Eingabebereich gehört.
Festplatte (S. 14, 15, 109, 110)	Datenträger, der fest im Rechner eingebaut ist und eine größere Datenmenge aufnehmen kann.
Forum	siehe Bulletin Board System
Gamma (S. 23) (Gammawerte)	Gewichtung der Tonwerte eines Bildes bezüglich der Lichter, Schatten oder Mittelwerte.
Gammakorrektur (S. 23)	Mit Hilfe der Gammakorrektur werden Unterschiede in der Farbdarstellung unterschiedlicher Ausgabegeräte ausgeglichen. Der Gammawert 1 entspricht dem "idealen" Bildschirm, der den Übergang von Weiß über Grau bis Schwarz vollkommen linear reproduziert.
Gerätekonflikt	Fehlersituation, die dadurch entsteht, daß zwei nicht für Multitasking ausgelegte Anwendungen gleichzeitig auf ein Gerät zugreifen wollen. Kann von WINDOWS abgefangen werden.
Gerätetreiber (s. a. Treiber)	Spezielle Programme, die die Ansteuerung von Geräten und Erweiterungskarten übernimmt und damit das Betriebssystem erweitert oder anpaßt.
Graphikauflösung s.a. Auflösung	Anzahl der waagerechten und senkrechten Punkte, die Grafikkarten und Monitore darstellen können.
(Graphik) Engine (S. 13)	3D-Graphikfunktionen, die durch Hardware (Graphikadapter) und/oder Software (Laufzeitbibliothek - z.B. Direct3D) realisiert wird.
Graphikkarte (S.12,22,110,112,115)	Spezielle Erweiterungskarte für die Ansteuerung des Monitors.
Graphikkartenspeicher	Graphikkarten sind mit einem eigenen Speicher ausgestattet, in dem das darzustellende Bild aufgebaut wird. Die Kapazität des vorhandenen Graphikspeichers ist ausschlaggebend für die Anzahl der Farben, die in einer bestimmten Auflösungsstufe dargestellt werden können.
Graphikprozessor	Spezieller Prozessor, der auf Grafikkarten integriert ist und rechenintensive Grafikoperationen zur Entlastung des Hauptprozessors durchführen kann.
Hardware (S. 1,109, 111, 112, 113, 115)	Alle harten Bestandteile des Computers und seiner Peripherie, d.h. alle Geräte und Geräteteile vom Prozessor über Speicher und Datenträger bis zum Drucker oder Modem. Die Hardware bildet die materielle Voraussetzung für das Ablaufen der Software und wird zum Teil durch diese gesteuert.
Hauptspeicher	siehe Arbeitsspeicher.

STICHWORTVERZEICHNIS

Hauptverzeichnis	Oberstes Verzeichnis auf einem Datenträger. In diesem Verzeichnis müssen sich bestimmte Systemdateien befinden, die das Betriebssystem benötigt und dort erwartet.
Hertz (Hz) (S. 12, 22)	Maßeinheit für die Frequenz, d. h. die Anzahl des Eintretens eines Ereignisses pro Sekunde 1 Hz = 1 Schwingung pro Sekunde: 10Hz = 10, 10kHz = 10.000, 10MHz = 10.000.000 Schwingungen/Wiederholungen pro Sekunde
Hintergrundtasks	im Hintergrund laufende Programme. Programme, die im Multitasking-Betrieb nicht im Vordergrund laufen - also nicht offensichtlich sind - sondern im Hintergrund mit zum Teil niedrigerer Priorität ihre Arbeit verrichten.
Homepage	Start- und Begrüßungsseite eines WWW-Angebotes im Internet
Hotline (S. 3, 114, 115)	Wörtliche: heißer Draht • direkter Telefonservice, der von Firmen zu Support- und Informationszwecken eingerichtet wurde / wird.
Hz (S. 12, 22)	Abkürzung für Hertz. Einheit für die Frequenz. 1 Hz = 1 Schwingung pro Sekunde.
Icon (S. 14)	Icons sind Piktogramme, kleine Bildelemente, die bei grafischen Benutzeroberflächen als bildliche Ergänzung eingesetzt werden und über die man beispielsweise Programme aufrufen kann.
Index (S. 3)	Im EDV-Bereich: sortierte Liste von Begriffen, nach denen man gezielt suchen kann, um entsprechende Informationen abzurufen. Insofern ist ein Index mit dem Inhaltsverzeichnis eines Buches vergleichbar. Mit Hilfe eines Index kann man sehr schnell und direkt auf bestimmte Informationen innerhalb einer großen Datenmenge (z.B. einer Datenbank) zugreifen, ohne daß diese komplett durchsucht werden müßte.
Initialisieren	starten einer Anwendung.
Installation (S. 2,7,11,13,14,15, 108, 109, 111,113)	Einbau und Einrichten von (weiteren) Hardwarekomponenten eines Computersystems. Kopieren von Software auf die Festplatte eines Computers und gleichzeitige Anpassung an den Betrieb des Systems.
Installationsprogramm (S. 13, 109)	Spezielles Programm, das in der Regel mit der Software mitgeliefert wird und zuständig ist für das Kopieren von Software auf die Festplatte eines Computers. Außerdem nimmt es notwendige Anpassung an die vorhandenen Komponenten des Systems vor.
Internet (S. 125)	Weltweit größtes Computernetzwerk, das aus miteinander verbundenen Netzwerken besteht.
Kapazität (S. 14)	Fassungsvermögen bei der Speicherung auf Datenträgern.
Kb und KBit bzw. KB und KByte	Abkürzungen für "KiloByte" und "KiloBit" • Während das kleine "k" das dezimale Kilo (1.000) abkürzt, steht das große "K" für das binäre Pendant - nämlich: Kilobyte = 2 hoch 10 Bytes = 1024 Bytes
Keyboard	Englische Bezeichnung für "Tastatur".
Laden (S. 16, 39, 40, 89, 90, 91)	Vorgang, bei dem auf dem Datenträger gespeicherte Daten in den Arbeitsspeicher transportiert werden, damit sie vom Computer gelesen oder bearbeitet werden können.
Laufwerk (S. 12, 13, 108, 111, 113)	Gerät, das Speichermedien wie Disketten oder Festplatten beschreiben und lesen kann.

Level (S. 49, 124)	Englisch für Stufe. Wird bei The I of the Dragon im Zusammenhang Experience Level für Erfahrungsstufe verwendet.
Link	Englische Bezeichnung für Verknüpfung oder Verbindung.
Lizenz (S. 2, 4, 5, 6)	Berechtigung zur Nutzung von Software. In der Regel wird die Lizenz mit dem rechtmäßigem Kauf von Software erworben.
Map	Englische Bezeichnung für Karte.
Maus / Maustaste (Begriffe sind auf fast jeder Seite vorhanden)	Eingabegerät, das von Hand auf dem Tisch geführt wird und entsprechend der Bewegung der Hand auf dem Bildschirm einen Cursor bewegt. An entsprechenden Positionen können mit den zusätzlich angebrachten Tasten Aktionen ausgelöst werden. / Eine von bis zu drei Tasten der Maus, mit der eine Aktion ausgelöst werden kann.
Mauszeiger	Symbol, das die Position der Maus auf dem Bildschirm anzeigt.
MB / MByte	Abkürzung für "Mega Bytes". 1 MByte = 1024 KByte = 1048576 Bytes.
Megabyte (S. 12, 14, 113)	1 "echtes" Megabyte = 220 Bytes (2 hoch 20 Bytes) = 1.048.576 Bytes. Ein Megabyte (MB) wird im Computerbereich allgemein als 220 Bytes aufgefaßt. Da dies jedoch nicht offiziell genormt ist, verwenden viele Hardware-Hersteller durchweg eine eigene Defitition: Sie rechnen mit 1 "übliches" Megabyte = 106 Bytes (10 hoch 6 Bytes) = 1.000.000 Bytes. Die Differenz zwischen "echten" und "üblichen" Megabytes liegt also bei 48576 Bytes = ca. 47 kB. Eine laut Herstellerangabe '1 GB' große Festplatte hat demzufolge nur 954 "echte" MB.
Megahertz (MHz) (12)	1 Mio. Hertz - Einheit zur Angabe der Taktfrequenz von Computern.
Memory	Englische Bezeichnung für "Speicher".
Menü (S. 13,14,16, 17,18,26,39,40,41)	Eine mit Hilfe von Listen oder Schaltflächen dargestellte Ansammlung von Programmfunktionen.
Minimap / Minikarte (S. 48,70,71,92,93)	(Englische) Bezeichnung für "Kleine Karte"
Monitor (S. 22, 112)	Andere Bezeichnung für Bildschirm.
Option	Andere Bezeichnung für Auswahlmöglichkeit (taucht auf fast jeder Seite auf).
Patch	Ein Patch ist ein kleines Programm, das z.B. Fehler von Programmen repariert. Meistens werden Patches von Software-Herstellern zum Download angeboten.
PC (S. 12, 13)	Abkürzung für "Personal Computer".
Pfad	Ein Pfad zeigt die Stelle an, an der eine Datei auf der Festplatte gespeichert ist.
Pfadangabe	Bezeichnung einer Datei mit dem Dateinamen und der Position der Datei auf einem Datenträger.
Programm-Gruppe (S. 39)	Um die Übersicht über die installierten Anwendungen zu behalten, faßt Windows jeweils mehrere Programme zu einer Gruppen zusammen. Jede Programmgruppe bekommt ihr eigenes Fenster zugeteilt, das über ein zugeordnetes Icon geöffnet wird.
Prozessor (S. 12, 115)	Auch Central Processing Unit oder CPU. Zentrale Recheneinheit im Computer, die alle Rechen- und Steueroperationen übernimmt.
Raubkopie	Gesetzlich nicht genehmigte Kopie eines Programms oder einer Datei. Die Erstellung von Raubkopien wird strafrechtlich verfolgt.

STICHWORTVERZEICHNIS

Readme-Datei (S. 14)	Wörtlich übersetzt Lies-mich-Datei. Spezielle Textdateien mit wichtigen, letzten Informationen. Bei "The I of the Dragon" liegt diese im Html Format vor.
Schaltfläche	Spezielles Bildschirmelement moderner Benutzeroberflächen (z.B. Windows), das beim Anklicken mit der Maus eine Aktion auslöst, z.B. ein neues Dialogfeld aufruft
Scrollen (S. 26)	Vorgang, bei dem der aktuelle Bildschirminhalt in horizontaler oder (meistens) vertikaler Richtung verschoben wird.
Sektor	Segment auf einem Datenträger (Festplatte, Diskette), das wie ein Kuchenstück vom Datenträgerrand bis zur Mitte verläuft.
Software (S. 1, 4, 5, 6, 7, 10)	Sammelbegriff für alle Arten von Computerprogramme - also für Betriebssysteme, Utilities und Anwendungsprogramme.
Sound FX (S. 21,125)	Englische Bezeichnung bzw. Abkürzung für Sound Effekte
Soundkarte (S. 12, 21, 109, 110, 112)	Spezielle Erweiterungskarte für den PC, mit deren Hilfe die akustischen Fähigkeiten des Systems verbessert werden können.
Soundtrack	Sammlung von Musikstücken (meistens im Audio-Bereich verwendet).
Support (S. 5, 6, 115)	Unterstützung der Benutzer von Hardware und Software durch den Hersteller, oft auch in Form einer Hotline per Telefon.
T+L, T&L, TnL (S. 12)	Transform and Lightning. Bezeichnung für die ersten beiden Stufen einer grafischen 3D-Darstellung durch –> Rendering
Task (S. 14)	Englische Bezeichnung für "Aufgabe". Arbeitsschritt, auch Programm, das vom Computer ausgeführt wird.
Taskleiste (S. 14)	Bestandteil der Windows Benutzeroberfläche, von der aus die wichtigsten Programmfunktionen aktiviert werden können und auf der gestartete / aktive Anwendungen abgelegt sind.
Tastenkombination (S. 108)	Kombination von zwei oder mehr Tasten. Dient meist zur direkten Eingabe von Befehlen.
Treiber (S. 13, 109, 110, 111, 112)	Programm, das Peripheriegeräte in das Betriebssystem einbindet, damit diese ordnungsgemäß arbeiten können.
Troubleshooting (S.108)	Englische Bezeichnung für "Fehlerbehebung".
Unterverzeichnis	Unter einem Verzeichnis liegendes weiteres Verzeichnis.
Update (S. 4, 6, 112, 113)	Englische Bezeichnung für Aktualisierung • neuere Version eines Programmes / einer Software.
Verknüpfung (S. 14)	Verknüpfungen verweisen auf Ursprungsdateien d.h. sämtliche Änderungen, die im Ursprungsdokument vorgenommen werden, automatisch in alle Zieldokumente übernommen.
Verzeichnis (S. 14, 15, 110)	Logische Struktur des Inhalts eines Datenträgers.
Virenscanner	Programm zum Auffinden von Computerviren.
Windows (S.12,14,108, 109,110,111,113,114)	Von Microsoft entwickelte grafische Benutzeroberfläche mit Fenstertechnik (Betriebsystem)
Zoom (S. 25, 43, 44, 45, 46, 47, 92, 93)	Andere Bezeichnung für Lupe. Funktion, die von diversen Anwedungen / Spielen angeboten wird, und mit der man Bildausschnitte vergrößern / verkleinern kann.

PRIMAL SOFTWARE INC.

Director
Petr Petukhov

Director of development
Slava Pismenny

Project Leader
Dmitry Zhukov

Internal Producer
Pavel Grodek

Game Concept
Slava Pismenny

Game Design
Dmitry Zhukov

Programming
Dmitry Lisitsa
Andrey Ekimov
Andrey Mironenko
Konstantin Bogomolov

Story&Dialogue
Dmitry Zhukov
Pavel Grodek

Script
Ilya Solomentsev

Concept art
Boris Radionov
Oleg Zaharov
Pavel Gorohov
Sergey Suvorov

Level Design
Dmitry Vlasov
Boris Radionov
Pavel Gorohov

Artists
Oleg Zaharov
Igor Zaharov
Pavel Gorohov

3D Modelers
Oleg Zaharov
Igor Zaharov
Boris Radionov
Pavel Gorohov
Dmitry Zhukov
Dmitry Vlasov
Sergey Suvorov

3D Animation
Igor Zaharov
Oleg Zaharov

Music / FX
Uri Galdstyan
Vadim Kruglov

Accountant
Galina Pavlova

Testers
Oleg Khazhinskiy
Igor Babinov
Dmitriy Mikhailov
Alexey Platonov
Vladimir Avdeev
Chernova
Boris Galkin
Vladimir Beruchashvily

Financing is being secured by AKNI Inc, USA
President
Mikhail Pankin

Hosting by IP-TEL CO
Director
Victor Istratov

Special thanks to
Inna Abramova

CREDITS

ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG

Execituve Producer
Dirk P. Hassinger

Shadow Producer
Alexandra Constandache

Music
TMS Mannheim
Gerd Hoffmann
Joachim Schäfer

Speech recordings
TMS Mannheim

Text & Localization
Patricia Bellantuono

Box & Layout
AC Enterprises

Manual Design
AC Enterprises

Webpage
AC Enterprises

QA & Testers
Roman Eich
Tim Wilson
Ion Constandache
Iris Mocsnek
Uwe Ludwig
Liza Hassinger
Paul Hassinger
C. Constandache

Network & Internet
Roman Eich
Ion Constandache

Special thanks to
all those who helped us in finishing this project and to our families

... and especially to Bruce von Maria Saal

Das Begriffsverzeichnis wurde mit freundlicher Unterstützung von glossar.de zusammengestellt. Unserer besonderer Dank geht daher an

http://www.glossar.de

An dieser Stelle möchten wir uns auch bei unseren Technologiepartnern herzlich für die Zusammenarbeit bedanken.

ATI Technologies Inc. **Matrox Graphics Inc.** **XGI Technologies Inc.**

COPYRIGHT AND TRADEMARKS
A game developed by Primal Software Inc., Moscow, produced by Zuxxez Entertainment Inc., Worms, Germany
© 1999-2003 by Zuxxez Entertainment Inc., Worms, Germany
The I of the Dragon and Primal Software are registered trademarks of Primal Software Inc. All graphics, artwork, sounds, images and all other related material are copyrighted. Any publication, copying, hiring, lending, public performance, radio or TV broadcast or diffusion of this content is prohibited.

EARTH 2160

**Die Erde ist im Jahr 2150 untergegangen,
doch das Abenteuer geht weiter!**

Der offizielle Nachfolger der erfolgreichen Earth-Triologie

Erleben Sie einen neuen *Meilenstein* im Echtzeit Strategie Genre.

Bahnbrechende Grafik, völlig neue Strategien und unzählige Innovationen...

ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG

Reality pump

... Q2 2004 auf Ihrem PC!

Ein Abenteuer für die ganze Familie: märchenhaft und bezaubernd für Kinder, mystisch und verführerisch für Erwachsene. Ein Rollenspiel, das seinesgleichen sucht!